



Grassroots

•FESTIVAL•

FESTA REGIONALE SICILIA

"Pietro Paolo Brucato"

25 MAGGIO ORE 15:00
STADIO COMUNALE DI LASCARI



TORNEO
magic
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Grassroots
•CHALLENGE•



Grassroots
•CHALLENGE•
PULCINI
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
FUT5AL

POKÉMON



Care Società,

questa manifestazione rappresenta la Festa Regionale dei Tornei Pulcini Grassroots Challenge, del Futsal Challenge e del Torneo Magico, appuntamenti che pongono al centro il divertimento, l'inclusione, il rispetto e la crescita educativa e sportiva dei nostri giovani calciatori. In campo si cresce insieme, si impara a collaborare, a condividere emozioni e ad affrontare con coraggio e lealtà ogni sfida.

Le squadre che conquisteranno il pass per il Grassroots Festival Nazionale di Coverciano avranno l'onore di rappresentare la nostra Regione in un contesto di alto valore formativo e simbolico. A tutte le Società partecipanti, però, va già ora il nostro grazie per il lavoro quotidiano che svolgete sul territorio, per il tempo, la dedizione e l'amore che offrite ai ragazzi e alle ragazze che calciano i nostri campi.

Questo Festival assume un significato ancora più speciale: è infatti dedicato alla memoria di Pietro Paolo Brucato, storico Presidente del Settore Giovanile e Scolastico Sicilia, uomo di sport e di valori che ha lasciato un'impronta indelebile nel cuore di tutti noi. Pietro Paolo ha sempre messo al centro la crescita umana dei giovani e a lui va il nostro commosso ricordo, accompagnato dal desiderio di onorarne quotidianamente l'eredità con impegno e responsabilità.

Auguro a tutti buon Festival: che sia, ancora una volta, una festa dello sport, dell'amicizia e della passione per il calcio.

*Stefano Valenti
Coordinatore SGS Sicilia*



A TUTTI GLI OSPITI DEL CENTRO SPORTIVO

CERTI DEL RISPETTO DEI VALORI DELLO SPORT CHE L'ATTIVITA' GIOVANILE RAPPRESENTA, SI RICORDANO ALCUNI ASPETTI IMPORTANTI PER TUTTI, GENITORI E PUBBLICO COMPRESO, PER LA VISIONE DELLE GARE:

ZERO PRESSIONI

Incoraggio sempre mio/a figlio/a e lo/a sostengo nel suo percorso di crescita

FAIR PLAY

Onoro lo Sport e rispetto sempre gli altri familiari, i tecnici, gli arbitri e gli atleti di tutte le squadre

TIFO CORRETTO

Utilizzo sempre un linguaggio rispettoso nei confronti di tutti.
Non sempre si vince, ma quando si perde si impara a provarci di nuovo

AD OGNUNO IL SUO COMPITO

Sono consapevole del mio ruolo e non entro in merito alle scelte tecniche

In ultimo, ma non meno importante:

MI DIVERTO

Contribuendo a diffondere una hola di entusiasmo sugli spalti

NB – Eventuali comportamenti irrispettosi o non consoni all'ambiente in cui siamo ospiti, possono comportare l'allontanamento dal Centro Sportivo



PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE FESTA REGIONALE

- ☐ **FAIR PLAY ME**
- ☐ **CIAKULLI**
- ☐ **ACADEMY PALERMO**

PROGRAMMA

Ore 15.00 Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4

A seguire

Gara 7c7 + Multipartite 5c5 Squadra A – Squadra B

Gara 7c7 + Multipartite 5c5 Squadra C – Perdente gara 1/Prima nominata

Gara 7c7 + Multipartite 5c5 Squadra C – Vincente gara 1/Seconda nominata

REGOLAMENTO [in sintesi]

Situazioni di gioco:

Prima dell'inizio delle gare ciascuna squadra si confronterà nelle Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 con le altre società presenti. Tali giochi avranno una durata di 5 minuti per ciascuna delle due fasi previste. Il punteggio ottenuto nelle situazioni di gioco verrà valutato solo nel caso di due o più squadre a parità di punti così come di seguito specificato.

Triangolari in un'unica giornata

Ogni squadra disputerà un incontro 7c7 con le altre tre della durata di 2 tempi da 15 minuti ciascuno in contemporanea alle Multipartite 5c5 (2 tempi da 12 minuti). Ogni calciatore dovrà prendere parte ad almeno un tempo nel 7c7 e ad almeno 6' nelle Multipartite.

Regolamento Multipartite 5c5

Retropassaggio al portiere: concesso in maniera illimitata.

Pressione sul portiere su retropassaggio: Concessa dopo i 4 secondi di possesso palla o fuori area.

Rimessa da fondo campo: con i piedi

Superamento rilancio oltre la metà campo: consentito,

Calci di punizione: diretti o indiretti. Distanza: 5 metri.

Rimesse laterali: con le mani.

Fuorigioco: non previsto.

Al fine dell'attribuzione del punteggio GARA, viene assegnato un punto per ogni tempo vinto o pareggiato nel 7c7 e nel 5c5, 0 punti in caso di tempo perso.

Il risultato complessivo dell'INCONTRO è determinato dalla somma dei punti ottenuti nei tempi di gioco 7c7 e delle Multipartite 5c5, determinando il RISULTATO FINALE, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati:

- 3 punti in caso di vittoria
- 1 punto in caso di pareggio
- 0 punti in caso di sconfitta

Parità in graduatoria di merito

In caso di parità tra 2 o più squadre nella graduatoria finale, si terrà in considerazione prioritariamente:

- Migliore Posizione nella Graduatoria Fair Play

In caso di assenza di parametri della graduatoria Fair Play che permettano la definizione di una squadra superiore in Graduatoria di merito si utilizzeranno i seguenti parametri nell'ordine così definito:

- 1- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio relativo ai 2 tempi di gioco)
- 2- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio Multipartita)
- 3- Maggior numero di reti complessive (o in caso di parità di mete complessive) nelle Situazioni di gioco 3c3 e 4c4
- 4- Sorteggio

Accede al Grassroots Festival di Coverciano (14-15 Giugno 2025) la Società prima classificata nella Graduatoria di Merito.

Per quanto ivi non previsto si rimanda al CU n. 109 SGS Nazionale.

SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

1) Proposta: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **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** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

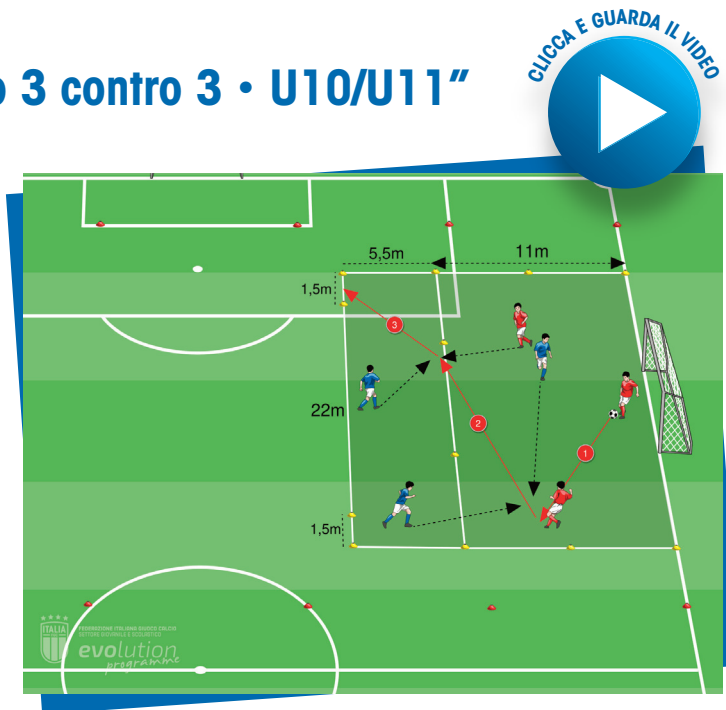


Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri).

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.
- Il passaggio nelle porte ridotte è valido solo se è rasoterra. Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può, inoltre, ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).



Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (22x11 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.



2) Proposta: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 22 metri (a 5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita viene definita un'area di meta profonda 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 2

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di conquistare una zona di meta**, attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento oppure con una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l'area di meta, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell'area di gioco e 1 nell'area di meta (questo giocatore non può entrare nell'area di gioco). Il giocatore nell'area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l'area di meta e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

Conquista dell'area di meta

- **Con inserimento di un compagno**
 - Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell'area di gioco al momento del passaggio.
 - Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.
- **Attraverso una conduzione della palla**
 - Valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea dell'area di meta senza intervento di un avversario.



Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).

Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 7 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce dall'area di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi limite

Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.

Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.





FUTSAL CHALLENGE PULCINI FESTA REGIONALE

- ☐ GIOVANILE ROCCA
- ☐ CALCIO SICILIA
- ☐ LA MERIDIANA

PROGRAMMA

Ore 15.00 Futsal Challenge + Gara 5c5 Squadra A – Squadra B

A seguire

Futsal Challenge + Gara 5c5 Squadra C – Perdente gara 1/Prima nominata

Futsal Challenge + Gara 5c5 Squadra C – Vincente gara 1/Seconda nominata

REGOLAMENTO

a) Caratteristiche dell'attività

L'attività della categoria "Pulcini, U10/U11 Calcio a 5" ha carattere eminentemente promozionale, ludico e didattico e viene organizzata su base strettamente locale.

b) Organizzazione dell'attività

I momenti di incontro con altri Club dovranno prevedere formule composte non solo ed esclusivamente da partite ma anche da attività e proposte tecniche variate e coinvolgenti che mantengano elevata la motivazione e permettano un adeguato apprendimento, consentendo di far **GIOCARRE "TUTTI"** (*attraverso proposte che coinvolgano i giocatori indipendentemente dalle loro abilità*), **"DI PIU"** (*aumentando opportunità di gioco ed impegno motorio*) e **"MEGLIO"** (*variando le esperienze per garantire una formazione completa*).

c) Modalità di svolgimento della partita

Il confronto prevede la disputa della gara 5 contro 5 giocata in abbinamento a almeno una delle opzioni previste nelle **Proposte pre-gara futsal challenge**.

Si ricorda altresì che, al fine di migliorare la comunicazione tra bambini/e e tecnico, sarà possibile e opportuno, nell'arco di ciascun tempo di gioco, utilizzare, da parte di ciascuna squadra, un time-out della durata di 1 minuto.

d) Regole per il Portiere

- Retropassaggio: Non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui da un compagno.
- Fuori dell'area di rigore può sempre ricevere la palla senza restrizioni.
- Intervento sul retropassaggio: è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio.
- Rilancio: Rilancio: con le mani entro 4 secondi nella propria metacampo, con i piedi come da regolamento del gioco del calcio a 5.
- Possesso Palla: Con la palla in mano, il portiere può mantenerne il possesso per un massimo di 4 secondi; trascorso questo tempo, il possesso verrà assegnato al portiere della squadra avversaria. Con la palla ai piedi, il portiere all'interno della propria area di rigore non può essere contrastato per i primi 4 secondi.
- Palla a Terra: Il portiere che mette palla a terra non può riprenderla con le mani.
- Rimessa da Fondo Campo: Durante la rimessa dal fondo, i giocatori avversari non possono superare la linea del tiro libero (10 metri dalla linea di porta, prolungata fino alla linea laterale), consentendo alla squadra in possesso di giocare la palla fuori dall'area di rigore. Il gioco riprende normalmente dopo che il giocatore ha controllato la palla.

Il portiere può eseguire la rimessa anche se gli avversari non sono dietro la linea del tiro libero, a condizione che questi ultimi non vadano in pressione e permettano il regolare svolgimento del gioco.

- Portiere di movimento: non è consentito sostituire il portiere con un giocatore di movimento per utilizzare la strategia del portiere di movimento.

e) Limiti di età

Pulcini età mista U10/U11

Possono prendere parte all'attività Pulcini i calciatori nati nel 2014 e nel 2015, con la possibilità di utilizzare nell'attività mista bambini nati nel 2016 che hanno anagraficamente compiuto l'ottavo anno di età e che abbiano provveduto ad effettuare il tesseramento annuale come "giovani" (ma non bambini nati nel 2017). Si consiglia, tuttavia, di limitare a un massimo di 3 il numero di bambini nati nel 2016 presenti nell'attività mista.

f) Modalità di svolgimento delle gare

Per favorire un corretto e idoneo apprendimento, si precisa che per ciascuna categoria o fascia d'età sono state previste apposite modifiche regolamentari e normative, che vengono di seguito elencate:

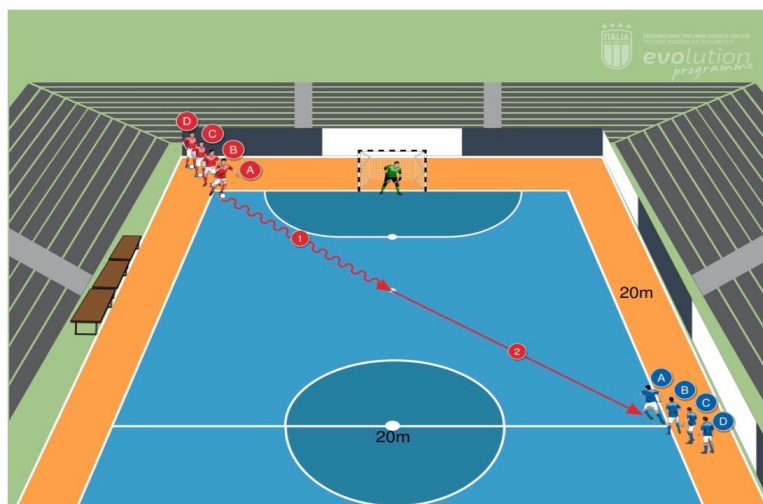
PULCINI U10/U11	
Gara/confronto	MODALITÀ DI GIOCO: "GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ, MEGLIO. 3 tempi di partita 5 contro 5, abbinando alla gara una delle opzioni previste nelle Proposte Pre- Gara futsal challenge .
Tempi di gioco	3 tempi da 12 minuti ciascuno
Punteggio	1 punto per tempo vinto o pareggiato. 0 punti per tempo perso. I punti si registrano sul referto gara.
Arbitraggio	Le partite della categoria Pulcini U10/U11 devono essere arbitrate con il "metodo dell'auto-arbitraggio". Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la partita, delegando al Dirigente Arbitro eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.
Referto di gara	Utilizzare il referto gara predisposto dal SGS, a disposizione presso le Delegazioni e presso il SGS Regionale.
Dimensioni campo	Larghezza 16x20 m; lunghezza 28x40 m.
Dimensioni porte	Larghezza 3,00 m; altezza 2,00 m. È concesso l'utilizzo dei paletti di plastica per delimitare le porte.
Dimensione area di rigore	Come da regolamento del Calcio a 5.
Pallone	N°3 a rimbalzo controllato.

Calcio di punizione	I calci di punizione possono essere diretti o indiretti, come previsto da regolamento del Calcio a 5. La distanza della barriera dal punto di battuta nei calci di punizione è di 5 metri.
Calcio di rigore	Si concede per fallo evidente. Distanza del dischetto del rigore dalla linea di porta: 6 m.
Rimesse laterali	Eseguite come da regolamento del Calcio a 5; si ripetono in caso di errore.
Rimessa da fondo campo	Il portiere ha 4 secondi per rimettere la palla con le mani.
Zona di no pressing	Durante la rimessa dal fondo, i giocatori avversari non possono superare la linea del tiro libero (10 metri dalla linea di porta, prolungata fino alla linea laterale), consentendo alla squadra in possesso di giocare la palla fuori dall'area di rigore. Il gioco riprende normalmente dopo che il giocatore ha controllato la palla. Il portiere può eseguire la rimessa anche se gli avversari non sono dietro la linea del tiro libero, a condizione che questi ultimi non vadano in pressione e permettano il regolare svolgimento del gioco.
Retropassaggio con i piedi al portiere	Il portiere non può prendere con le mani il retropassaggio con i piedi da parte di un compagno ed è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio. Fuori dell'area di rigore può sempre ricevere la palla senza restrizioni.
Regole per il portiere	Con la palla in mano, il portiere può mantenerne il possesso per un massimo di 4 secondi; trascorso questo tempo il possesso verrà assegnato al portiere della squadra avversaria. Con la palla ai piedi, il portiere all'interno della propria area di rigore non può essere contrastato per i primi 4 secondi. Il rilancio con le mani è consentito nella metacampo, con i piedi come da regolamento del gioco del calcio a 5.
Green card	È previsto il cartellino verde "Green Card" per premiare azioni di Fair Play.
Ammonizione	Sono previste ammonizioni.
Espulsione	È prevista l'espulsione dal campo per comportamenti particolarmente gravi con sostituzione immediata del giocatore. Previo accordo con il dirigente arbitro e/o con altro allenatore, il giocatore espulso può rientrare in gioco nella frazione successiva alla sua espulsione.
Sostituzioni	Nei primi due tempi di gioco , è prevista una interruzione a metà tempo per effettuare obbligatoriamente tutte le sostituzioni. I nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo, salvo validi motivi di salute. Nella seconda parte dei primi due tempi, sono consentite sostituzioni "volanti" libere, durante il gioco, per i giocatori che hanno già preso parte alla prima parte del tempo. Se il numero di giocatori è superiore a 10, il tempo sarà diviso in 3 parti. Al termine di ogni parte, si cambiano tutti i giocatori in campo. Nell'ultima parte possono essere effettuate sostituzioni "libere", durante il gioco, tra coloro che hanno già partecipato a una delle prime parti del tempo. (vedi specifica nella tabella della casistica nelle pagine successive). Nel terzo tempo: Sostituzioni libere, utilizzando la modalità delle sostituzioni "volanti".

Concludendo:

Per tutto quanto non descritto in merito a norme e regolamenti che caratterizzano l'attività o formulazione delle graduatorie di merito, si dovrà fare riferimento alle "Norme Generali" della categoria Pulcini e alle "Norme Regolamentari delle Categorie di Base" pubblicate nel CU n°1 del Settore Giovanile e Scolastico ed eventuali successive comunicazioni della corrente stagione sportiva.

5. 1 CONTRO 1 CON PORTIERI



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; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Le 2 squadre si schierano: una in un calcio d'angolo con un pallone a testa per ogni giocatore, l'altra nell'angolo opposto all'altezza della metà campo.

Si gioca un 1 contro 1 nel quale i giocatori di una squadra hanno l'obiettivo di fare gol mentre gli altri di difendere la porta e una volta recuperata palla di condurla oltre la linea di meta.

REGOLE

Si gioca un 1 contro 1 in cui il giocatore A della squadra Rossa sfida il giocatore A della squadra Blu.

Il giocatore rosso A (difensore) entra in campo palla al piede, la conduce e arrivato all'altezza dei 10 metri la trasmette e contestualmente va in pressione sul giocatore blu A (attaccante). Qualora ci fosse un errore nella ricezione del passaggio si ripete l'azione.

Da quel momento parte una situazione di 1 contro 1.

Se il difensore recupera palla o il portiere la blocca a seguito di un tiro, il difensore può realizzare un punto conducendo e fermando palla nella zona di meta.

L'azione finisce se la durata supera i 10 secondi (dal momento in cui l'attaccante riceve il pallone) o se la palla esce dal campo.

Appena termina l'azione inizierà un nuovo duello tra il giocatore rosso B e il giocatore blu B. A metà tempo, si cambia angolo di partenza.

Alla fine del primo tempo, le squadre invertono i ruoli.

Nello spirito etico del gioco, deve essere garantita la continuità delle azioni di gioco, evitando perdite di tempo e/o gesti orientati ad esse. Per lo stesso motivo, tutti i giocatori devono essere coinvolti nelle azioni di attacco e difesa (portieri compresi).

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 punti (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:

- L'azione ha inizio sempre con conduzione del difensore.

Falli:

- Il fallo commesso da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore, indipendentemente da dove è stato commesso.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con calcio di rigore, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

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- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
- 2- Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)
- 3- Punteggio Tecnico della sfida "Futsal Challenge"
- 4- Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
- 5- Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel "Futsal Challenge"
- 6- Sorteggio

Accede al Grassroots Festival di Coverciano previsto per il 14/15 Giugno 2025 la Società prima classificata della Graduatoria di Merito.



TORNEO MAGICO FESTA REGIONALE

- ☐ **RENZO LO PICCOLO TERRASINI**
- ☐ **VIRTUS FEMMINILE MARSALA**
- ☐ **ALPHA SPORT SAN GREGORIO**

PROGRAMMA

Ore 15.00 Gara 5c5 + Gioco Magico Squadra A – Squadra B

A seguire

Gara 5c5 + Gioco Magico Squadra C – Perdente gara 1/Prima nominata

Gara 5c5 + Gioco Magico Squadra C – Vincente gara 1/Seconda nominata

REGOLAMENTO (in sintesi)

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) al Gioco Magico. 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:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
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

Gioco Magico:

Il Gioco Magico che si disputerà è il 2c2 e 3c3 (Situazioni di gioco). Ciascuna squadra disputerà 2 rotazioni da 5 minuti ciascuna. Il risultato del "GIOCO MAGICO" viene prodotto dal risultato ottenuto in ciascuna delle due rotazioni, sommando gol e mete realizzate: quindi il risultato di ciascuna rotazione 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:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GIOCO MAGICO</u>
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

Alla "GRADUATORIA ATTIVITA' SPORTIVA" si andranno a sommare i seguenti punteggi derivanti dalla "GRADUATORIA DI MERITO":

- Squadra con almeno 10 calciatrici in distinta gara: 1 punto per ciascuna gara
- Società che ha stipulato Convenzione con una Scuola Primaria: 3 pt per ogni convenzione
- Numero di squadre iscritte della società al Torneo Magico categoria Pulcini 2024-2025: 1 pt per ogni squadra iscritta alla prima fase
- Partecipazione della società all'attività Play Makers in almeno una delle ultime 3 stagioni: 1 pt per ogni Stagione (3 pt massimo)
- Numero di nuovi primi tesseramenti di calciatrici nella categoria Pulcini: 1 pt ogni 5 nuove tesserate

Accede al Grassroots Festival di Coverciano previsto per il 14/15 Giugno 2025 la Società prima classificata della Graduatoria di Merito.

Per quanto non citato da questo Regolamento si rimanda al Comunicato SGS Nazionale n. 10 del 06/08/2024.

SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Proposta: "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 (somma della profondità dell'area di rigore e uno spazio aggiuntivo di 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 2 contro 2*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve condurre la palla oltre la linea opposta** (linea di meta). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende la linea di meta, ha 2 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il superamento della linea di meta e difende la porta, ha 1 giocatore di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Conduzione palla oltre la linea di meta

- L'azione è valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea senza intervento di un avversario.
- I difensori della linea di meta possono contrastare anche oltre la linea stessa.
- Il portiere può fare punto, anche partendo da solo in conduzione palla dal rinvio dal fondo.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

U8 UNDER U9

Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea di meta, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI
PER TORNARE
ALLA LOCANDINA



2) Proposta: "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** della partita 5 contro 5 corrisponde a quella della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri). La squadra che raggiunge l'obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso palla, proseguendo lo svolgimento dell'attività.

Non viene registrato il punteggio.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol e difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento ed 1 portiere.
- In seguito al cambio di fronte, i compiti si invertono ed il ruolo del portiere può essere assunto da qualsiasi giocatore della squadra che difende la porta.

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte

- Il passaggio è valido solo se è rasoterra.
- Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).





Retropassaggio al portiere

- Il portiere può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e può ricevere pressione dagli avversari.

Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (11x5,5 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 5 metri.

Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
 - Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
 - Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nell'area di rigore (può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U8/U9.



[illegible]



Grassroots
FESTIVAL

Pokémon Evolution Challenge 2.0

"SCENDI IN CAMPO CON POKÉMON"

CHALLENGE LEVEL 1



4min



n/d



12



PREPARAZIONE

Spazio di gioco: quadrato di lato 12m

DESCRIZIONE

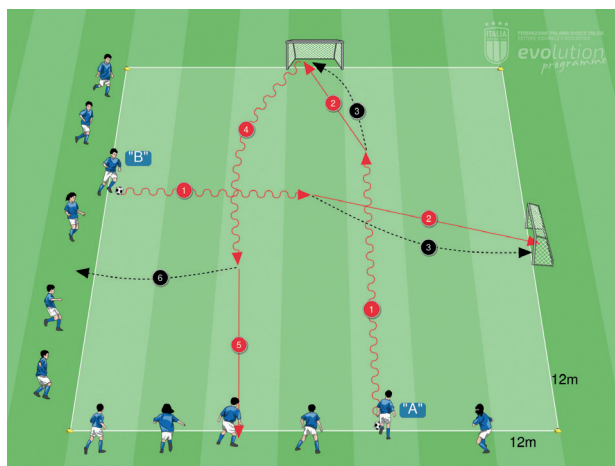
Si svolge un'attività tecnica che alterna: una conduzione palla, un tiro ed un passaggio. Ogni squadra gioca all'interno dello spazio predefinito impiegando 2 giocatori. Gli altri partecipanti si dividono su 2 lati del quadrato in attesa del loro turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 12 metri e 2 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 conducono la palla all'interno del campo cercando di fare gol nella porta posizionata di fronte a loro. Dopo aver effettuato il tiro, indipendentemente dall'esito dello stesso (gol o errore), chi ha calciato la palla va a recuperarla per poi trasmetterla ad un compagno posizionato oltre la linea di partenza e spostarsi sul lato del campo oltre il quale è partita l'altra azione. 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 gol all'interno delle porticine. Il punteggio totale viene definito attraverso la somma di tutti i punti realizzati con i 2 palloni impiegati nella sfida. Non c'è una distanza minima/massima per effettuare il tiro in porta. La palla può essere anche condotta all'interno della porta. Note: In caso il tiro esca dalla porta e si allontani dal campo, chi ha calciato



©2024 The Pokémon Company International. TM. © Nintendo