



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

00198 ROMA – VIA PO, 36

Stagione Sportiva 2023 – 2024

COMUNICATO UFFICIALE N° 84/SGS del 07 Febbraio 2024

TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE

UNDER 13

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

REGOLAMENTO GENERALE

Al fine di riavviare con gradualità l'attività giovanile delle categorie di base, il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un'attività a carattere Nazionale riservata alla **Categoria UNDER 13 delle Società professionistiche di Serie A, di Serie B e di Lega PRO, delle Società di Serie A, Serie A2 Elite, Serie A2 e di Serie B Divisione Calcio a Cinque, dei Club di 3° Livello di Calcio a 5 e di Calcio**, in particolare per coloro che hanno attivato il Progetto qualificante relativo allo sviluppo dell'attività di Calcio a 5.

In questa stagione sportiva in considerazione delle nuove progettualità SGS inserite nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di **formazione tecnico-sportiva ed educativa** rivolta al territorio, viene estesa la possibilità di partecipazione alle **Società inserite nel Progetto delle Aree Sviluppo Territoriali (AST)** anche se non riconosciute come Club di 3° Livello.

L'attività viene sviluppata basandosi sui principi che sostengono l'attività giovanile e del programma di sviluppo previsto nell'ambito dell'attività di Calcio a 5 della categoria Esordienti.

Resta inteso che nel corso di svolgimento dell'attività non sono ammessi comportamenti e atteggiamenti non consoni all'attività sportiva, respingendo forme di comportamento negativo e di non rispetto delle norme che regolano l'attività giovanile e di base.

A tal proposito si precisa che eventuali inadempienze (es. mancato rispetto delle norme delle sostituzioni, mancata partecipazione alle gare di un numero sufficiente di tesserati, ecc.), possono determinare la revoca del Livello di riconoscimento, e quindi l'esclusione dal Torneo.

Scopo dell'attività è di coinvolgere le società in un programma di confronto esclusivo per i **Club di 3° Livello di Calcio a 5 e di Calcio** e delle Società Professionistiche del territorio interessate allo sviluppo dell'attività di Calcio a 5 nel proprio Club, per cui le graduatorie che verranno stilate saranno utilizzate esclusivamente per determinare le società che saranno coinvolte nelle fasi successive previste al livello regionale, interregionale e nazionale, ma non hanno lo scopo di stilare graduatorie di merito tecnico e/o meritocratico.

Si precisa inoltre che tutte le società non coinvolte nelle fasi regionale, interregionale e nazionale potranno continuare a seguire il programma di attività previste, partecipando alle gare del Torneo organizzate contemporaneamente nel territorio.

PROCEDURA DI ISCRIZIONE

Le società aventi diritto a partecipare al Torneo **U13 FUTSAL ELITE 2024** potranno iscrivere la propria squadra **entro le ore 13.00 del 20 FEBBRAIO 2024**

L'iscrizione potrà essere effettuata, a partire dal 7 Febbraio 2024, solo ed esclusivamente on-line tramite il seguente link <https://www.figc.it/it/giovani/ccmpeticizioni/under-13-futsal-elite/iscrizione/>

Non saranno accettate iscrizioni pervenute attraverso modalità diverse da quella indicata.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Categoria di Partecipazione

Il Torneo è riservato a giovani calciatori della Categoria Esordienti UNDER 13 nati dal 01/01/2011, secondo quanto di seguito specificato:

- Società PROFESSIONISTICHE: Squadra composta da giovani calciatori nati nel 2012 (le Società Professionistiche che hanno ottenuto deroga per partecipare con i pari età, potranno partecipare con giovani calciatori nati nel 2011 o con squadre di età mista 2011-2012)
- Società DILETTANTISTICHE o di PURO SETTORE GIOVANILE: Squadra composta da giovani calciatori nati dal 01/01/2011 al 31/12/2012, con possibilità di utilizzare un numero massimo di 2 giocatori nati nel 2013

All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2010, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico, sia con società Professionistiche che con Club di 3° Livello.

Possono partecipare al Torneo giovani calciatori e giovani calciatrici regolarmente tesserati FIGC con la propria società nella rispettiva stagione sportiva.

In considerazione dell'aspetto promozionale che riveste tale Torneo, la partecipazione è aperta sia ai tesserati per il Calcio sia per i tesserati per il Calcio a 5.

Non sono consentiti prestiti.

Condizione tecnica delle squadre

Le società che partecipano al Torneo categoria "U13 Futsal Elite" dovranno avere in organico un tecnico con qualifica federale di "UEFA FUTSAL B", "Allenatore di Calcio a 5", o "Allenatore di Calcio a 5 1° Livello" oppure UEFA ("UEFA-PRO", "UEFA-A", "UEFA-B", "UEFA Grassroots C") o Istruttore Giovani Calciatori (ante 1998) o Allenatore di III Categoria (ante 1998) rilasciata dal Settore Tecnico oppure di un istruttore di Scuola Calcio, che abbia seguito e superato con esito positivo l'ex Corso CONI-FIGC.

Modalità di partecipazione

Ciascuna società può iscrivere una sola squadra.

Le gare vengono disputate su Campi di Calcio a 5 al coperto o all'aperto, purché regolarmente omologati, tenendo conto delle Linee Guida vigenti a livello nazionale (o, se più restrittive, a livello regionale/locale) per lo svolgimento dell'attività sportiva di contatto di squadra.

L'attività si svolgerà con le seguenti modalità:

- Prima fase preliminare Provinciale dove le squadre si incontreranno tra loro con gare di sola andata
- Seconda fase Interprovinciale e Regionale dove le squadre si incontreranno tra loro con gare di sola andata.
- Tutte le fasi dovranno svolgersi con la formula a gironi all'italiana suddividendo le società in gruppi da 3/4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Eventualmente, andata e ritorno nel caso in cui i tempi e il numero di squadre ne consenta lo svolgimento.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

- I Coordinatori Federali Regionali SGS determineranno calendario incontri e modalità di accesso alla fase interprovinciale e 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 garantire lo svolgimento.
- Nelle regioni dove il numero delle squadre iscritte non sia sufficiente per garantire lo svolgimento della fase Provinciale o di una eventuale fase Unica regionale le società potranno essere accorpate a Regioni limitrofe.
- La prima fase dovrà iniziare entro il 1 Marzo 2024 e terminare entro 14 Aprile 2024.
- Le società vincitrici che hanno acquisito il diritto di partecipare alle fasi interregionali dovranno essere comunicate al Settore Giovanile entro il 28 Aprile 2024 alla mail calc005.sgs@figc.it
- Le Fasi Interregionali sono previste nel weekend del 4-26 Maggio 2024.
- La fase finale Nazionale è prevista il 9 Giugno 2024.

Le modalità di svolgimento delle fasi interregionali e della fase finale Nazionale saranno oggetto di apposito Comunicato Ufficiale.

Identificazione dei calciatori

I Tecnici, i Dirigenti e gli eventuali Arbitri, che arbitreranno le gare, prima di dare inizio alle 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.D. .F. "Identificazione dei calciatori".

Giustizia sportiva

La Giustizia sportiva sarà amministrata durante le fasi provinciali, interprovinciali e regionali dal Giudice Sportivo Territoriale e, nel caso di svolgimento delle fasi interregionali e Nazionali dal Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

- Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare inferiore o pari a sei, la squalifica per recidività in ammonizione (art. 9 del CGS) scatterà alla seconda ammonizione. Nei gironi che prevedono la disputa di un numero complessivo di gare superiore a sei, la squalifica per recidività in ammonizione scatterà alla quinta ammonizione e, successivamente, secondo quanto previsto dall'art. 9 punto 5 del CGS.
- Le ammonizioni comminate nell'eventuale fase interregionale che non comportino squalifica verranno 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.

Arbitraggio delle Gare

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

In ogni caso i referti gara con allegate le distriche dei giocatori devono essere trasmesse al *Comitato Organizzatore di competenza*, entro le 24 ore successive alla gara.

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).

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 indicate nel Regolamento di Calcio a 5 (25~42m x 15~25 m)

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri [ocrite 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

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gruppi di 3/4 squadre ciascuna che si incontreranno tra loro con gare di sola andata o dove possibile con gare di andata e ritorno.

Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5** e in un gioco a confronto scelto tra quelli previsti nel **Progetto #Futsal Challenge**.

A seconda del numero di gare disputate nella medesima giornata, la durata delle gare è così prevista:

- 3 tempi della durata di 20 minuti ciascuno non effettivi, nel caso il raggruppamento si svolga in più giornate e si disputi una gara al giorno;
- 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 3 squadre;
- 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi, nei raggruppamenti in un'unica giornata tra 4 squadre;

Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento di un gioco a confronto scelto tra quelli proposti nel **Progetto #FutsalChallenge** allegato.

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 (c. 10mt dalla linea di porta e del suo prolungamento fino alla linea laterale), permettendo di far giocare la palla al di fuori dell'area di rigore. Il gioco comincerà normalmente capo 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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 e seguito da 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 metàcampo. Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversaria.

È concessa la possibilità di richiedere 1 Time-cut di 1' per squadra per tempo.

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 (di 10', di 7'30" o di 5' a seconda della durata prevista) 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 val di motivi di salute;
- nella seconda parte dei primi 2 tempi potranno essere effettuate sostituzioni ed "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 ed "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.

Nel caso di più confront/gare nella stessa giornata (ad es. nei raggruppamenti a 3/4 squadre), con mantenendo il numero massimo di 10 giocatori, in ogni singolo confronto/gara possono essere combinate i partecipanti presentando una nuova distinta della gara.

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che scostengono 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 specifica 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 "in-risultato". Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

<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

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".

La Società che ospita la gara potrà scegliere una delle proposte previste nel Programma da discutere in avvio del confronto.

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 "Brassicote 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
Scuadra Esordienti con almeno 10 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Scuadra 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 ciascuna partita, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati 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"
5. Sorteggio

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Gioco 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.

Publicato a Roma il 07/02/2024

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

Regolamento Attività Tecnica #FutsalChallenge

Regolamento Fair Play

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

ATTIVITA' TECNICA

"FUTSAL CHALLENGE"

Di seguito vengono presentati i giochi previsti da abbinare allo svolgimento delle gare delle categorie di base di Calcio a 5 Pulcini ed Esordienti.

In ogni incontro della categoria Esordienti le squadre dovranno confrontarsi anche in uno delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE*.

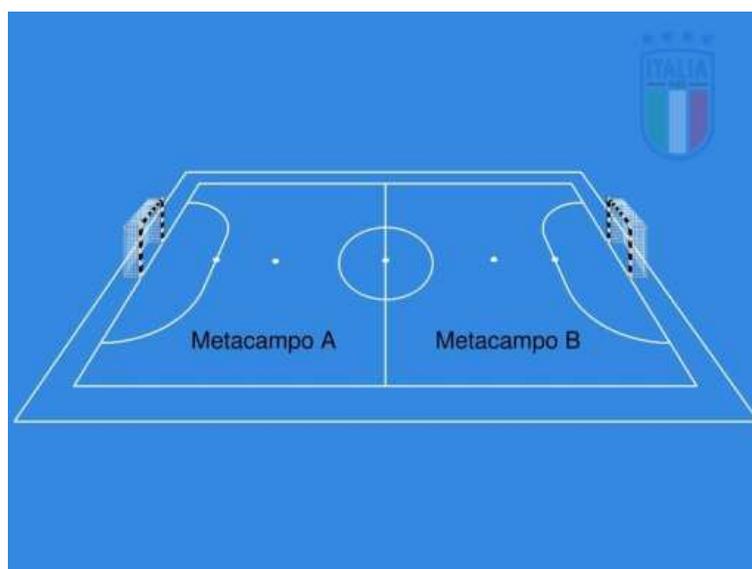
La società che ospita la gara, in relazione allo spazio ed al materiale a disposizione potrà scegliere la sfida con cui organizzare il confronto.

Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o con). permettendo un rapido cambio per riorganizzare lo spazio in funzione della successiva gara/gioco partita, permettendo la più ampia partecipazione possibile.

I giochi sono da svolgersi contemporaneamente sulle due metacampo coinvolgendo tutti i giocatori presenti in distinta, salvo i casi in cui non si raggiungano i numeri minimi.

Esempio attribuzione punteggio:

Si giocano su due metacampo, 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.



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

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	3-5	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					

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

1. ATTACCO IN INFERIORITA' SENZA PORTIERI



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. 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). Si utilizzano 2 porte (3x2 metri) collocate oltre i lati corti del campo. Si gioca una partita 3 contro 3 con l'obbligo di avere sempre un giocatore nella propria zona di costruzione (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori di ogni squadra deve sempre rimanere all'interno della propria zona di costruzione. Il giocatore all'interno della zona di costruzione può uscire da questo spazio solo se un suo compagno di squadra si trova già all'interno di questa zona e vi rimane in sua sostituzione. Non è previsto il portiere, nessuno dei giocatori in campo può utilizzare le mani per entrare in contatto con la palla. I giocatori che inizialmente si trovano all'interno della zona centrale del campo possono entrare in ogni momento del gioco all'interno della propria zona di costruzione o di quella avversaria, senza limitazioni di movimento.

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 metacampi, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa in gioco da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del giocatore all'interno della propria in zona di costruzione, quest'ultimo ha l'obbligo di effettuare un passaggio ad un compagno o uscire da questo spazio in conduzione di palla qualora un compagno sia già entrato all'interno della zona di costruzione.
- 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.

Falli:

- Qualora un difensore commetta un fallo all'interno della propria zona di costruzione, viene concesso un calcio di rigore dai 6 metri (in tal caso è previsto che la porta venga difesa da un portiere al quale viene concesso l'uso delle mani per parare).
- 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 meta, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

2. 3vs3 CON PIVOT



DESCRIZIONE

Lo *Small Sided Game* si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. 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 avversario (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.

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 metà campo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimesso 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 (anche in questo caso è concesso l'uso delle mani al giocatore a difesa della porta).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi 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.
- Qualora una squadra abbia più di 16 giocatori in lista, chi non ha preso parte ai 2 tempi dello Small Sided Game, deve essere obbligatoriamente impiegato nel primo tempo della partita che segue l'attività qui presentata.
- **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.**

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'intero 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

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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 concretizzarsi in un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso un battuto 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 entro in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi 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.**

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

4. PIVOT GOAL vs PIVOT META



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata 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. Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere, 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo ed un pivot nella zona di meta avversaria) 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 svolge una *Situazione di Gioco* 4 contro 3 nello quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca la realizzazione di un passaggio ad un giocatore posizionato nella zona di meta avversaria.

REGOLE

Durante l'intero durata dell'attività almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attocco la porta deve sempre rimanere all'intero dello zona di costruzione avversario ricoprendo così il ruolo di pivot. Allo stesso modo, durante tutta la durata del gioco, un giocatore della squadra a difesa della porto rimane nella zona di meta in qualità di pivot. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot mentre gli avversari, per realizzare un punto, devono obbligatoriamente far pervenire la palla al loro vertice. Chi effettua il passaggio della palla al pivot in meta, nell'azione successivo inverte il ruolo di gioco con il compagno al quale ha appena trasmesso il pallone. La squadra a difesa del passaggio al pivot in zona di meta non può difendere la stessa entrandovi all'interno. Qualora un difendente dello zona di meta entri nella stessa ostacolando l'intercetto del pivot, viene assegnato un punto agli avversari.

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

La Situazione di 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 obiettivi di gioco: chi attaccava la porta ricerca il pivot in zona di meta e viceversa.

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutto 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 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 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.
- Qualora un giocatore, nel tentativo di impedire la meta alla squadra avversaria, entri nella propria zona di meta impedendo al pivot avversario di ricevere palla, viene assegnato un punto alla squadra avversaria.
- Qualora la palla esca oltre la zona di meta senza essere intercettata dal pivot, il gioco riprende sempre attraverso una rimessa dal fondo a favore della squadra che deve cercare di realizzare il gol (battuta dalla linea che ne delimita la superficie).

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I combi 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, nello distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

5. ATTACCO E CONTRATTACCO



DESCRIZIONE

La *Situazione di Gioco* prevista si svolge su di una metà del campo di calcio a 5. Il campo di gioco presenta: una porta regolamentare posizionata sulla linea di fondo campo; 3 porte di larghezza 1.5 metri, realizzate attraverso coni o delimitatori (collocate come da figura, una sul cerchio di centro campo e 2 sul prolungamento della linea immaginaria che unisce il segno dei 5 metri di distanza dal calcio d'angolo al centro del campo). 2 giocatori si schierano a difesa della porta regolamentare (un portiere ed un difensore) mentre i loro compagni di squadra si posizionano fuori dalla linea di fondo campo. 2 giocatori cercano la finalizzazione verso la porta e cominciano l'attività in possesso dell'unica palla utilizzato per la realizzazione della proposta, 3 dei loro compagni di squadra si posizionano ognuno dietro ad una delle porte delimitate in campo.

Si svolge una serie di situazioni che vedono il coinvolgimento di 2 attaccanti contro 1 difendente ed un portiere. In caso di perdita del possesso del pallone da parte della squadra impegnato ad attaccare la porta si verifica una transizione che porta alla difesa delle 3 porte di piccole dimensioni delimitate in campo.

REGOLE

I 2 attaccanti cercano di realizzare un gol nella porta regolamentare. Il portiere ed il difensore, una volta riconquistata palla o dopo aver subito una rete, hanno l'obiettivo di fare gol in uno delle 3 porticine delimitate all'interno del campo. In caso di gol nella porta regolamentare, il gioco riprende con una rimessa da fondo campo effettuata dalla coppia o difesa della porta.

In caso di gol nelle porticine, l'attaccante dietro alla porta di piccole dimensioni dov'è stato realizzato il gol, entra in campo conducendo la palla (passando dalla porticina stessa), per dare luogo ad una nuova azione di gioco volto alla ricerca di un gol nella porta regolamentare. All'ingresso

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

in campo di un nuovo attaccante corrisponde l'uscita di un suo compagno dal terreno di gioco (questo va a posizionarsi dietro alla porticina rimasta libera).

Il passaggio all'interno delle 3 porte non è valido se la palla, entrando in rete, tocca un cono o supera, anche parzialmente uno dei delimitatori che definiscono i pali. Il portiere può cercare la realizzazione del gol nelle porticine solo con i piedi

Sostituzioni:

La sostituzione dei giocatori in attacco della porta si realizza in seguito ad ogni gol nelle porticine o all'uscita della palla in uno dei 3 lati che non sia quello di fondo campo (anche in questo caso il giocatore dietro la porticina prende palla, la conduce all'interno della porta ed entra ad attaccare la porta regolamentare assieme al compagno rimasto in campo).

La sostituzione dei giocatori in difesa (entrambi) avviene ogni 2 gol realizzati (fatti o subiti). L'ingresso e l'uscita dei giocatori a difesa della porta avviene dalla linea di fondo campo.

Qualora non si verifichi nessuna delle due situazioni precedentemente presentate (gol dei difendenti e 2 punti fatti o subiti), i cambi di tutti i giocatori in campo si effettuano dopo 3 minuti di gioco.

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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

6. PALLA AL PIVOT CON SUPERIORITÀ



DESCRIZIONE

Il *Gioco di Posizione* si svolge su 2 campi adiacenti ognuno dei quali va dal limite dell'area di rigore alla linea di centrocampo, vengono inoltre delimitate 2 zone di meta profonde 5 metri (si prende come riferimento il segno che definisce la distanza di 5 metri dal calcio d'angolo) e larghe quanto l'intero campo. All'interno di ogni campo si svolge una situazione di 2 contro 2 con l'obiettivo di far pervenire la palla ad un terzo giocatore, definito vertice, posizionato oltre la linea di meta avversaria. Ogni squadra, oltre ai 3 giocatori impegnati in ogni campo, schiera un settimo partecipante, definito jolly, che può muoversi liberamente da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco partecipando così ad entrambi i Giochi di Posizione.

REGOLE

I jolly possono spostarsi da un campo all'altro al termine di ogni azione di gioco creando così possibili condizioni di superiorità/inferiorità numerica. Un'azione di gioco si considera terminata in 3 casi:

- Palla che termina fuori dal campo di gioco.
- Interruzione del gioco per un fallo.
- Punto (palla al pivot).

Il jolly non può quindi spostarsi da un campo all'altro durante lo svolgimento di un'azione di gioco. Il movimento di un jolly non dipende dal movimento del jolly avversario, possono infatti agire sullo stesso campo in contemporanea oppure su campi diversi.

In caso di errore nello spostamento di un jolly, la squadra che ha commesso la scorrettezza viene sanzionata con un eventuale cambio di possesso del pallone: la squadra avversaria effettua un calcio di punizione battuto dal centro del campo.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2024

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Nel caso in cui il pallone usato per un Gioco di Possesso finisca inavvertitamente nel campo contiguo, ostacolando o impedendo un'azione in corso di svolgimento all'interno dello stesso, si effettua una ripresa del gioco attraverso un calcio di punizione battuto dalla squadra che ha avuto danno dall'ingresso della palla nel proprio settore.

Nel caso in cui un giocatore riesca a far pervenire palla al compagno oltre la linea di meta si effettua uno scambio di ruolo tra i due giocatori e la palla viene rimessa in gioco attraverso una rimessa dal fondo effettuata da parte di chi ha subito il punto.

Punteggio:

Si effettua un punto quando si riesce a trasmettere la palla in modo regolare al proprio compagno posizionato oltre la linea di meta avversario. Alcune precisazioni sulla definizione del punteggio di gioco:

- Qualora il vertice fosse costretto a girarsi per intercettare il passaggio da parte del compagno, il punto non viene considerato valido.
- Il punto si considera valido anche quando la palla arriva casualmente al giocatore oltre la linea di meta: retropassaggio sbagliato da parte degli avversari; deviazione fortuita del difendente che cerca di impedire il passaggio al vertice; rimpallo casuale.
- In seguito ad ogni punto, la squadra che l'ha subito inizia l'azione successiva attraverso una rimessa effettuata dalla propria linea di fondo-campo.

Vince il gioco la squadra che totalizza il maggior numero di punti. Le 2 situazioni di gioco parallele, pur sviluppandosi in autonomia una dall'altra, prevedono la somma dei punteggi ottenuti dai 2 gruppi di ogni squadra al termine dei 2 tempi di gioco da 6 minuti ciascuno.

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse laterali e da fondo-campo si effettuano tutte attraverso un passaggio effettuato con i piedi oppure attraverso una conduzione palla autonoma.
- Le rimesse laterali si effettuano obbligatoriamente all'altezza del centrocampo mentre la ripresa del gioco da fondo-campo può avvenire in un punto a scelta sulla propria linea di meta.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

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 volenti e rapide.
- Il Jolly può essere cambiato dopo 3 minuti di gioco effettuando un cambio di ruolo con uno dei compagni impiegati nell'attività tecnico all'interno dei 2 campi di gioco.

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 del 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 i 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 puntata, 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 dall'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] Controvaociare 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
 - [c] 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) Premiazioni di comportamenti di Fair Play significativi riportati dall'arbitro prima, durante e dopo la gara (es. accoglienza della squadra avversaria, cortesia della procedura di ingresso in campo, organizzazione/corteciosità 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 classifica, saranno, nell'ordine, seguenti:
 - a. La squadra che è stata meno sanzionata durante la competizione (da arbitro e/c 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.