

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

Le squadre iscritte:

1. ASD CUS MOLISE

2. POLISPORTIVA CHAMINADE A.S.D.

3. ARCADIA

Il Torneo è riservato ai giovani calciatori e calciatrici (eventuale deroga un anno più grandi) della categoria Pulcini nati/e dal 01/01/2014 al 31/12/2014 e dal 01/01/2015 al 31/12/2015.

Il Torneo si articolerà come segue:

Si disputeranno 3 triangolari, ogni società ne ospiterà uno, secondo il calendario che sarà successivamente comunicato. La società che ospita il triangolare sarà la prima a riposare, per poi confrontarsi prima con la perdente e a seguire con la vincente del primo incontro.

Le squadre si confronteranno in due diverse modalità che per questa stagione sportiva, nella regione Molise, si sintetizzano come segue:

Svolgimento del confronto tra le due squadre:

- Fase 1: Proposta Futsal Challenge (da scegliere a cura della società ospitante) in 2 tempi da 6';
- Fase 2: 3 tempi da 10'.

Alla fine delle 3 giornate di gara sarà stilata la classifica secondo quanto previsto del regolamento del Torneo con ulteriori punti aggiuntivi per la Graduatoria di Merito (riportata in calce al presente documento).

Nel caso in cui due o più squadre terminino i 3 triangolari con lo stesso numero di punti (punti Gara + Punti Partecipazione + Punti Graduatoria di Merito), verranno considerati i criteri in ordine elencati:

- 1) Società con Livello di Riconoscimento più alto;
- 2) Miglior somma punti ottenuti nella graduatoria "BONUS";
- 3) Miglior somma punti ottenuti nel "Futsal Challenge";
- 4) Miglior somma punti ottenuti nella graduatoria di "MERITO";
- 4) Sorteggio.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

1° Triang	POL. CHAMINADE ASD	Palestra Sturzo, Campobasso Domenica 04 maggio 2025	Ore 09.30
2° Triang	ARCADIA C5	Campo Via Pertini snc, Termoli Domenica 11 maggio 2025	Ore 09.30
3° Triang	CLN CUS MOLISE	PalaUnimol, Campobasso Lunedì 19 maggio 2025	Ore 15.00

Nel singolo triangolare, la squadra ospitante riposerà nella prima gara e poi giocherà prima con la perdente poi con la vincente del primo incontro (in caso di parità, giocherà subito la squadra che, in ordine: ha perso il Futsal Challenge; ha perso nei 3 tempi di gioco; ha fatto meno gol nel Futsal Challenge; ha fatto meno gol nei 3 tempi di gioco; sorteggio).

Identificazione dei calciatori

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

Giustizia sportiva

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

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 distinte 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).

Si ricorda alle società partecipanti, gli adempimenti obbligatori per lo svolgimento delle attività:

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

- La Società riportata nel calendario ospita il raduno;
- Ogni comunicazione ufficiale da parte delle Società sulla disputa degli incontri TORNEO PULCINI FUTSAL CHALLENGE dovrà pervenire all'indirizzo e-mail: c5.molisesgs@figc.it, entro non oltre le 24 ore prima dell'orario d'inizio previsto;
- Riunione e sorteggi/pre-attività;
- Maglie numerate obbligatorie;
- Tesseramenti per i partecipanti (calciatori, dirigenti, istruttori) in regola con le disposizioni FIGC/NOIF per la stagione sportiva in corso. Effettuazione obbligatoria della procedura del riconoscimento pre-gara con cartellini rilasciati dall'Ufficio Tesseramenti. Per le bambine oltre al cartellino eventuale presentazione della deroga concessa dal SGS;
- I calciatori dovranno essere muniti di scarpe da calcio a 5. Per le gare in esterno scarpe da calcio a 5 multitacchetti non lamellari (NON utilizzare scarpe da calcio). Per le gare all'interno di strutture coperte con fondo in linoleum, parquet etc. scarpe da calcio a 5 lisce;
- I calciatori dovranno essere muniti di parastinchi;
- Pallone di giuoco identificato con il n. 3 a rimbalzo controllato;
- Per ogni confronto previsto dal progetto tecnico verrà effettuato il gioco del #FutsalChallenge da 6 minuti per tempo per due tempi, e 3 tempi gara da 10 minuti per tempo. Sono consentiti i time out durante la gara: uno per tempo di 1 minuto, per squadra;
- Il gioco da svolgere, tra quelli proposti nel Progetto #FutsalChallenge, sarà scelto dal Collaboratore SGS Molise designato al momento della riunione tecnico – organizzativa;
- Durante il gioco tutti i calciatori in distinta dovranno giocare per intero almeno uno dei due minitempi da 6 minuti per ogni tempo tranne che per validi motivi di salute;
- Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno metà tempo dei primi due; pertanto, a metà di ogni tempo (dopo 5') dei primi 2 tempi, ci sarà un'interruzione per effettuare tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo tranne che per validi motivi di salute; nel terzo tempo potranno essere effettuate sostituzioni liberamente;
- Nella zona delle panchine e/o in prossimità di esse, è consentita la presenza solamente dei calciatori, dei tecnici e dei dirigenti presenti in distinta per quella singola gara;
- Le società partecipanti al raduno dovranno segnalare nella riunione pre-attività il Dirigente arbitro che dirigerà l'incontro lì dove non è interessata la propria società;
- Per ogni riferimento al Regolamento del Fair Play si veda capitolo specifico del presente documento;
- Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°110 del Settore Giovanile e Scolastico del 18/03/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Art. 1 – Il campo di gioco

Le dimensioni del terreno di gioco sono come indicato nel Regolamento di Calcio a 5 (25~42m x 15~25 m)

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

Dimensioni delle porte: 3 x 2 metri (porte regolamentari per Calcio a 5).

Dimensione area di rigore: Area regolamentare Calcio a 5.

Art. 2 - Pallone

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

Art. 3 – Modalità di svolgimento e durata delle gare

In tutte le fasi previste le società saranno suddivise in gironi da 3/4 squadre ciascuno 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**.

La durata delle gare è così prevista:

- 3 tempi della durata di 10 minuti ciascuno non effettivi.

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

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.

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

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

Art. 4 – Sostituzione dei giocatori

Al fine di permettere la partecipazione attiva di quanti sono iscritti nella distinta della gara, di seguito vengono indicate le modalità con cui sarà possibile effettuare le sostituzioni:

- nei primi due tempi di gioco è prevista una interruzione a metà tempo (*al 5'*) a seguito della quale dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo, tranne che per validi motivi di salute;
- nella seconda parte dei primi 2 tempi potranno essere effettuate sostituzioni cd “volanti” libere, durante il gioco, tra coloro che hanno già preso parte alla prima parte del tempo;
- nel terzo tempo, potranno essere effettuate sostituzioni liberamente, utilizzando la modalità delle sostituzioni cd “volanti”.

Per permettere a tutti i partecipanti di avere un tempo di impiego minimo, in ciascun confronto/gara può essere utilizzato un numero massimo di 10 giocatori.

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

Art. 5 – Punteggi e classifiche

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

La “GRADUATORIA FINALE” sarà data dalla somma dei punteggi **C e D**.

A) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3-2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3-1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3-0
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “FUTSAL CHALLENGE”

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

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 disputarsi 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 "Grassroots Challenge", determinando il **RISULTATO FINALE**, a seguito del quale, in ogni incontro vengono assegnati i seguenti punti:

3 punti in caso di vittoria

1 punto in caso di parità

0 punti in caso di sconfitta

D) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO "BONUS"

Per il punteggio "**BONUS**" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle classifiche finali per l'accesso alle successive fasi previste.

PUNTEGGIO "BONUS"	PUNTI
Squadra Esordienti con almeno 10 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara
Squadra Esordienti con almeno 8 giocatori in distinta gara	1 per ciascuna gara
Partecipazione alla gara di almeno 2 bambine (farà fede il referto arbitrale sottoscritto dai dirigenti delle società coinvolte in ciascun incontro, utilizzate secondo quanto previsto dal regolamento)	1 per ciascuna gara

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco)

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

2. Punteggio Tecnico della sfida "Futsal Challenge"
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "BONUS"
4. Miglior Punteggio complessivo ottenuto nel "Futsal Challenge"
5. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria "FAIR PLAY"
6. Sorteggio

Allegati:

[Regolamento Attività Tecnica #FutsalChallenge](#)

[Regolamento Fair Play](#)

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

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 Pulcini le squadre dovranno confrontarsi anche in una delle seguenti sfide previste nell'ambito del *FUTSAL CHALLENGE*.

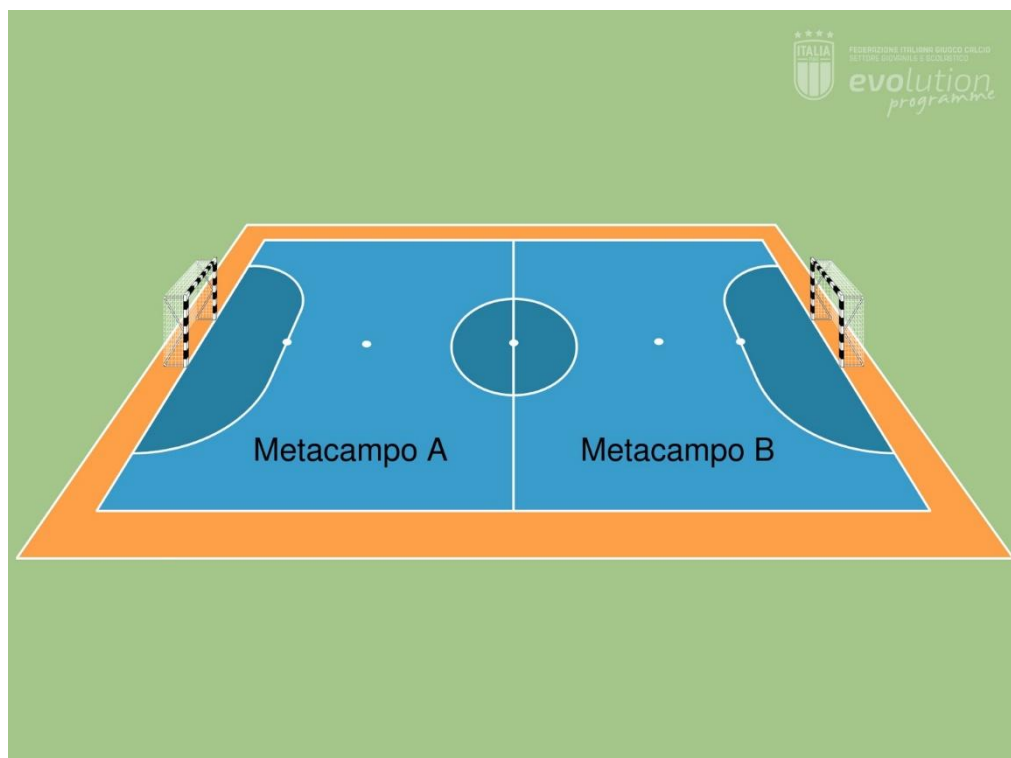
La società che ospita la gara, in relazione allo spazio ed al materiale a disposizione potrà scegliere la sfida con cui organizzare il confronto.

Ciascuna sfida è concepita con il presupposto di ridurre allo stretto necessario l'utilizzo di materiale da campo (es. delimitatori di campo o coni), 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.



TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

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

Di seguito le 6 proposte tecniche da cui poter scegliere.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

1. 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 avversaria (l'area delimitata davanti alle porte).

REGOLE

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

Al portiere è concessa la possibilità di prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di costruzione. I giocatori che si trovano all'interno della zona centrale è sempre 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).

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere, il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente il pivot.
- 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:

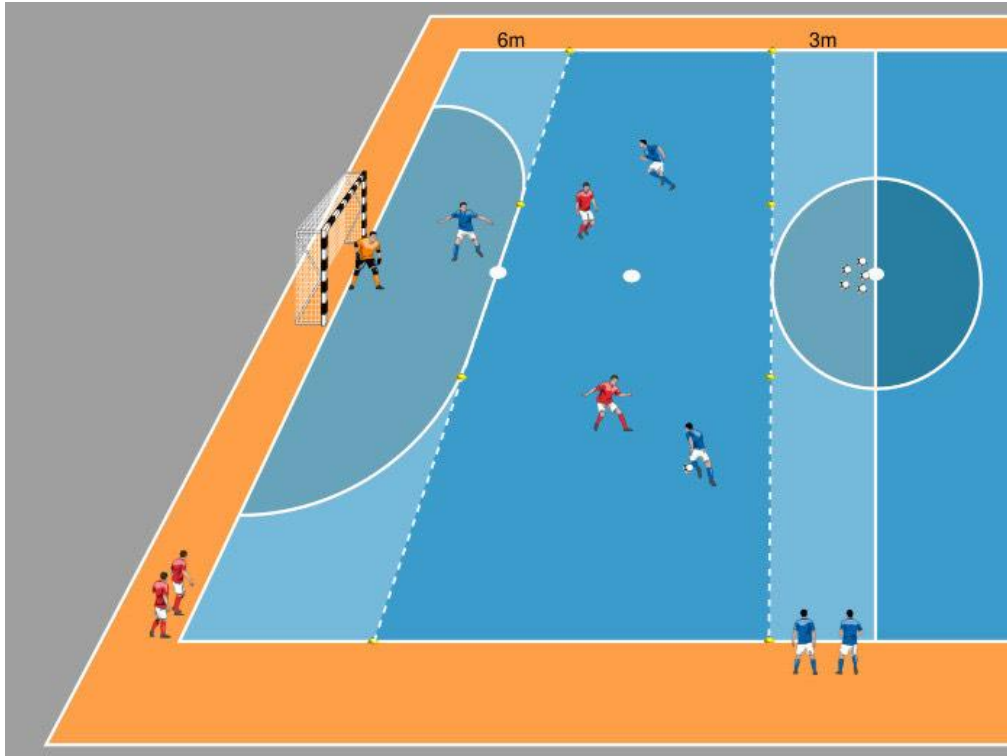
- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

2. PIVOT vs META



DESCRIZIONE

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

REGOLE

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot. Nella zona di costruzione, oltre al portiere e al pivot, possono entrare tutti i giocatori di movimento senza limitazioni. Il pivot della squadra che attacca la porta, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

tempo. Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot. La squadra che difende la porta ha il compito portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).

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

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto). Al termine del primo tempo di gioco i 2 gruppi invertono i loro ruoli obiettivi: chi attaccava la porta difende la linea di meta e viceversa.

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

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa da fondo campo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere, il quale non può essere disturbato nella sua azione da parte del pivot avversario.
- In caso la palla attraversi la zona di meta senza il concretizzarsi di un punto, qualora il possesso della stessa risulti a favore della squadra che attacca la porta, la successiva rimessa in gioco avviene attraverso una battuta da effettuare con palla che parte da un punto a piacere della linea di meta (l'azione può cominciare attraverso un passaggio oppure una conduzione autonoma).
- Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
- Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

Falli:

- Qualora si commetta un fallo all'interno della propria area, viene concesso agli avversari un calcio di rigore dai 6 metri.
- Ad ogni fallo che si verifica nella zona centrale del campo il gioco riprende con una punizione indiretta che presenta sempre una doppia opzione di ripresa, il passaggio ad un compagno o la conduzione autonoma.
- Se difensore entra in contrasto nella propria area di meta, si assegna un punto agli attaccanti.

Sostituzioni:

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- Per regolamentare la corretta alternanza nei due tempi di gioco, tra attacco e difesa della porta, le squadre che avranno identificato, nella distinta di gara, un solo portiere dovranno obbligatoriamente far giocare in porta un giocatore di movimento.

3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 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 un 2 contro 2 più due giocatori in posizione da pivot per squadra posizionati sulla linea del fondo avversaria.

REGOLE

I pivot possono muoversi lungo tutta la linea del fondo campo (sulla linea o appena fuori) ma non possono finalizzare e hanno massimo 4 secondi per giocare il pallone.

I pivot in possesso palla non possono essere contrastati direttamente.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

I giocatori che giocano il 2 contro 2 sono liberi di scegliere se finalizzare dopo aver collaborato con uno dei due pivot o meno.

A metà di ogni tempo, i giocatori di movimento invertono la loro posizione con i pivot.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- In seguito ad ogni gol e ad ogni rimessa dal fondo, il gioco riprende con la palla in possesso del portiere.
- Dalla rimessa dal fondo, il portiere non può servire direttamente i pivot.
- 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 posizione di pivot viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

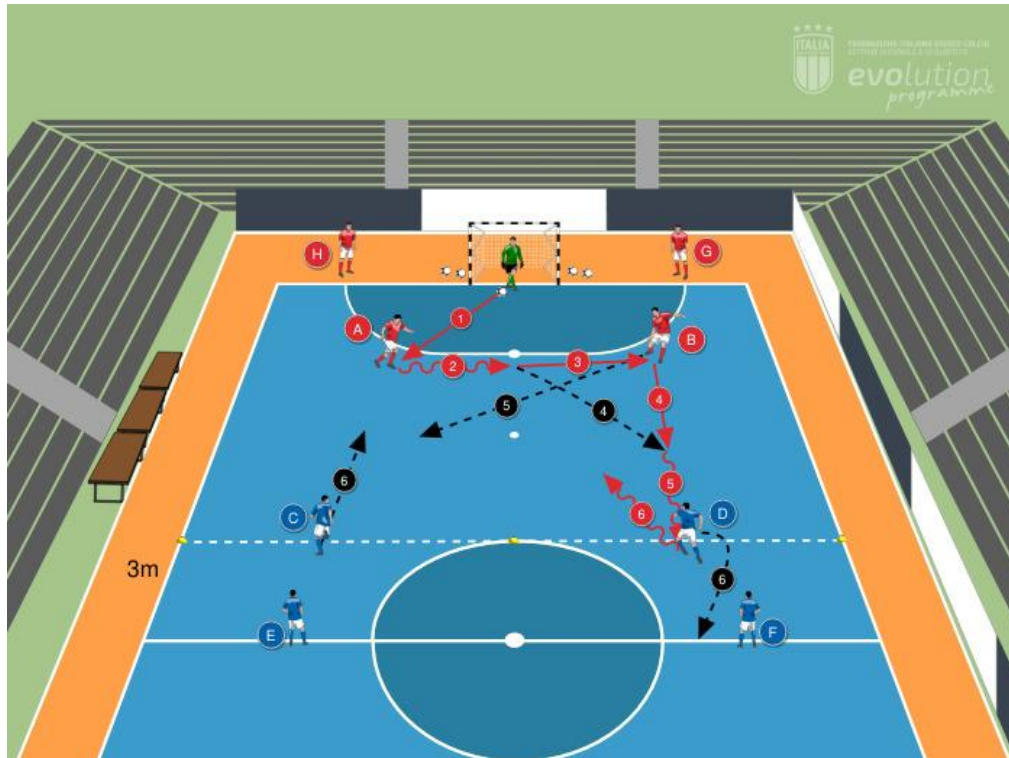
- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

4. 2 CONTRO 1 CON RIPIEGAMENTO



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; una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centrocampo e la cui larghezza alle due linee laterali. Nella porta difesa dal portiere si posiziona la squadra Rossa che schiera una coppia di giocatori posti all'altezza del limite dell'area di rigore (difensori A e B) e un'altra coppia in attesa (difensori C e D).

L'altra squadra, la Blu, schiera due giocatori sulla linea di meta (attaccanti C e D) e altri due in attesa (E e F).

REGOLE

Il portiere serve sempre uno dei due giocatori disposti al limite dell'area di rigore che una volta ricevuto il pallone esegue una collaborazione a scelta con il compagno (es: uno-due, parallela, blocco etc. etc....) per poi condurre e cedere a palla nei piedi di uno dei due giocatori della squadra avversaria posti in attesa sulla linea di meta (C e D), dando avvio all'azione offensiva.

Il giocatore A che ha lasciato il pallone in conduzione andare a toccare la linea di metacampo prima di poter ripiegare.

Se i due difensori o il portiere recuperano palla, possono realizzare un punto conducendo e fermando la palla nella zona di meta.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

Qualora ci fosse un errore nella ricezione della palla da difensore all'attaccante, si ripete l'azione.

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

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).

Al termine del primo tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

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 rimessa del portiere con le mani.

Falli:

- Il fallo commesso fuori area di rigore da difensore o portiere viene punito con un tiro libero dai 10 m.
- Il fallo commesso in area di rigore da difensore o portiere viene punito con un calcio di rigore.
- Il fallo commesso dall'attaccante viene punito con un tiro libero dai 10 m, con la possibilità di inserire il portiere per cercare di parare il tiro.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

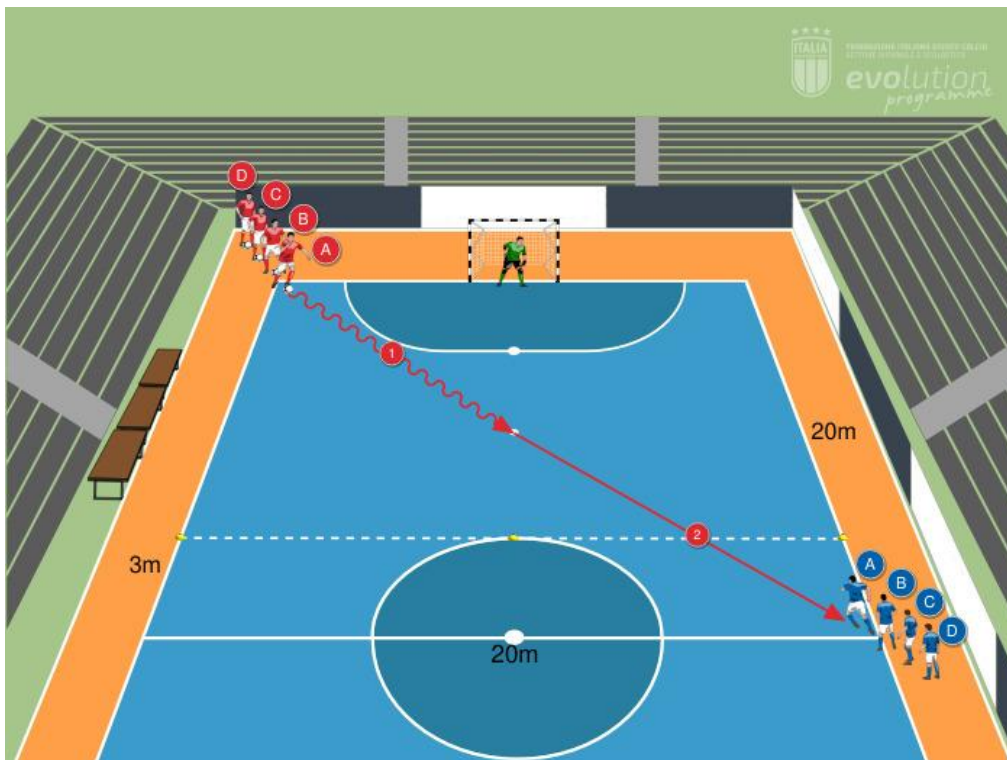
- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

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.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

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.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

- 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.

6. 3 CONTRO 3 CON PORTIERI CON CAMBI



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.

Si gioca una partita 3 contro 3 più il portiere; ogni squadra è composta da 4 giocatori di movimento; il quarto giocatore aspetta fuori dal terreno di gioco in attesa di dare il cambio.

REGOLE

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

Si gioca una partita con sostituzione obbligatoria di un giocatore della squadra che ha mandato la palla oltre la linea di fondo avversaria.

Il cambio deve essere effettuato in uno spazio sulla linea laterale individuato da due delimitatori all'altezza del centrocampo (3m di larghezza); per ogni squadra è individuata la propria zona di cambio, e il giocatore esterno non può entrare prima dell'uscita del compagno. Resta inteso, che il portiere può rimettere la palla in gioco prima dell'uscita dell'avversario, il quale non può intervenire né ostacolare il normale svolgimento del gioco.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

In caso di svolgimento contemporaneo sulle due metacampo, la vittoria in ogni metacampo assegna un punto (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

Le rimesse in gioco:

- Le rimesse in gioco (dal fondo, laterali ed angoli) devono essere effettuate come da regolamento.

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 sia in campo con 5 giocatori per l'entrata anticipata del giocatore esterno, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.
- Qualora una squadra non effettui nessun cambio quando manda la palla oltre la linea di fondo avversaria, viene sanzionata con un tiro libero dai 10 metri.

Sostituzioni (nel caso di incontri che prevedano più di 10 giocatori):

- Tutti i giocatori in lista devono partecipare al gioco.
- I cambi devono obbligatoriamente essere realizzati tutti tra il primo e secondo tempo di gioco, fatto salvo eventuali infortuni e/o sostituzione del giocatore o dei giocatori che hanno preso parte a tutto il primo tempo.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.
- 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.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025
ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5
UNDER 11

GRADUATORIA DI MERITO

Al termine della Fase Regionale del Grassroots Challenge Pulcini C5 2024-2025 verrà stilata una Graduatoria di Merito (termine ultimo 25 maggio o diversa indicazione da SGS Nazionale) che terrà conto dei seguenti criteri indicati dal Coordinamento SGS Molise sulla base delle Indicazioni Nazionali, punti che si andranno a sommare ai punti ottenuti nei 3 triangolari:

Livello di Qualità del Club Giovanile:

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

- Club non classificato 0 punti
- Club di 1° Livello 1 punto
- Club di 2° Livello 2 punti
- Club di 3° Livello 3 punti

Numero Green Card validate

1 punto per ciascuna (fa fede comunicato)

Partecipazione Riunioni/Workshop SGS

1 punto per almeno un tecnico tesserato presente

Organizzazione Terzo Tempo "F. Play"

1 punto per ciascuna gara (documentato)

Partecipazione all'attività di calcio a 5

2 punti per la partecipazione al Futsal Day

REGOLAMENTO FAIR PLAY

CONDIZIONI GENERALI

- 1) Promotore dei valori che contraddistinguono l'evento, la gara verrà valutata anche in merito alla condotta FAIR PLAY dal Comitato Organizzatore e dagli Arbitri.

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025

ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5

UNDER 11

- 2) L'obiettivo è quello di favorire lo spirito sportivo tra i giocatori, i responsabili delle squadre e lo staff organizzativo, di contrastare i cattivi comportamenti ma anche di incoraggiare e valorizzare quelli buoni.
- 3) Al fischio finale di ciascuna partita l'arbitro compilerà il form di valutazione della gara.
- 4) Eccezionalmente, il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di premiare o punire i comportamenti delle squadre con un ulteriore punto, o, in caso di comportamenti significativamente negativi, proporre l'esclusione dall'attività

CRITERI DI VALUTAZIONE

A. Da parte degli arbitri

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

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

VALUTAZIONE FINALE

- 1) La valutazione finale di ogni squadra verrà calcolata sommando i punti assegnati da arbitri e Comitato Organizzatore, nel corso della gara

TORNEO PULCINI GRASSROOTS C5 2025
ATTIVITA' REGIONALE GIOVANILE DI CALCIO A 5
UNDER 11

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