



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

GRASSROOTS FESTIVAL

CATEGORIA PULCINI

FUTSAL

Modalità di svolgimento:

Le due squadre si affronteranno prima in una situazione di gioco, a seguire la seconda parte composta dalle partite.

Seguiremo il seguente schema sia per la situazione di gioco che per le partite:

Squadra A con Squadra B





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

La situazione di gioco sarà ATTACCO IN INFERIORITA'.

Durante la situazione di gioco ogni squadra disputerà 2 tempi da 5' contro ogni avversario.

Verranno utilizzate entrambe le metà campo e la situazione verrà sviluppata a specchio, alla fine dei due tempi di gioco verranno sommati i punteggi dei due campi.

Vige la regola dell'Auto-arbitraggio con supervisione della società non impegnata nel turno di gioco.

Dopo che tutte le società si saranno affrontate nella situazione di gioco, si passerà alla seconda parte composta dalle partite.

Si svolgeranno 3 tempi da 15' per ogni gara (auto-arbitraggio con supervisione della società non impegnata nel turno di gioco).

- Le sostituzioni dovranno essere effettuate durante nell'intervallo di gioco e non potranno essere fatte durante il tempo se non per validi motivi di salute
- tutti i giocatori presenti in lista dovranno disputare almeno un tempo intero in ogni gara disputata.





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

ATTACCO IN INFERIORITA'



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).

Le rimesse in gioco:

- 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.





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

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 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.
- Qualora una squadra abbia più di 12 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.
- Le sostituzioni avvengono sempre a gioco fermo attraverso modalità volanti e rapide.

Al termine della mattinata e di tutte le attività verranno calcolati e sommati i punteggi della situazione di gioco e delle partite (ed eventuali bonus) definendo così la graduatoria di merito dello scontro diretto.

