



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
00187 ROMA - VIA CAMPANIA, 47
Stagione Sportiva 2025 - 2026

COMUNICATO UFFICIALE N° 125/SGS del 25 maggio 2026

TORNEO U13 FUTSAL ELITE 2026
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE DI CALCIO A CINQUE
UNDER 13

FASE FINALE NAZIONALE

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

FASE FINALE NAZIONALE

La fase finale Nazionale si disputerà lunedì 1° giugno 2026 presso il “Pala Chiarelli Donati”, Via Sacco e Vanzetti, 2/C - 42016 Guastalla (RE). L’arrivo delle società è previsto il giorno 31 maggio 2026.

Di seguito le società che hanno superato le fasi interregionali acquisendo il diritto a partecipare alla fase finale Nazionale:

AC ARDOR LAZZATE
ASD SS ROMULEA
ASD BULLDOG CAPURSO

Programma generale

Domenica 31 maggio:

Entro le ore 18:00 - Arrivo delle squadre presso l’hotel assegnato
ore 19:00 - Riunione Tecnica
ore 20:00 - Cena presso l’hotel

Lunedì 1° giugno:

ore 08:00 - Arrivo delle squadre presso il palazzetto “Pala Chiarelli Donati” di Guastalla (RE)
ore 09:00 - Inizio gara 1
ore 10:30 - Inizio gara 2
ore 12:00 - Inizio gara 3
ore 13:30 - Premiazioni
ore 14.00 - Pranzo per tutte le società presso “Pala Chiarelli Donati” di Guastalla (RE)
A seguire rientro nelle proprie sedi

Le società saranno alloggiate presso il seguente Hotel:

AIRONE Hotel, Via Dell’Aeronautica - Reggio Emilia (RE)

Programma gare

Ore 09:00	Gara 1	Squadra A	Squadra B	Arbitraggio Squadra C
Ore 10:30	Gara 2	Squadra C	Perdente gara 1	Arbitraggio vincente gara 1
Ore 12:00	Gara 3	Squadra C	Vincente gara 1	Arbitraggio perdente gara 1

Nel caso la prima gara termini in parità giocherà prima la seconda partita la squadra prima nominata.

Considerato che la superficie del terreno di giuoco è in parquet si ricorda che sarà necessario utilizzare scarpe con suola liscia. **I dirigenti arbitri dovranno essere in Divisa Sociale e muniti di fischietto proprio.**

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Gli abbinamenti saranno sorteggiati durante l'incontro con le società che avverrà in conference call mercoledì 27 maggio 2026 alle ore 14:00. Il link per accedere sarà trasmesso agli interessati tramite mail.

REGOLAMENTO GENERALE

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 disciplina del torneo viene affidata al Giudice Sportivo Nazionale del Settore Giovanile e Scolastico.

- Le ammonizioni comminate nella 2^a fase interregionale che non comportino squalifica sono azzerate nella fase Nazionale.

La squalifica per una gara per recidività in ammonizione scatta alla seconda sanzione.

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.

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).

Saluti

Sia all'inizio che al termine di ogni incontro i partecipanti alla gara dovranno salutarsi fra loro schierandosi a centrocampo insieme all'arbitro o al dirigente/arbitro.

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)

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".

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Art. 3 - Modalità di svolgimento e durata delle gare

Le squadre si confronteranno in **Gare di Calcio a 5** con 3 tempi della durata di 15 minuti ciascuno non effettivi.

Oltre ai 3 tempi di gioco è previsto lo svolgimento del gioco a confronto scelto tra quelli previsti nel **Progetto #Futsal Challenge: 3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 pivot**

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 (a 10 m. dalla linea di porta e dal suo prolungamento fino alla linea laterale), **permettendo di far giocare la palla all'interno di tale zona**. Il gioco comincia normalmente dopo 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.

Retropassaggio al portiere

La regola relativa al 'retropassaggio al portiere' così come previsto nel Regolamento del Gioco del Calcio a 5, prevede che il portiere non possa raccogliere la palla con le mani a seguito di 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 fondo campo dovrà essere effettuata con le mani da parte del portiere e il pallone dovrà essere giocato nella propria metà campo. Non è concesso al portiere il lancio con le mani nella metà campo avversario.

È concessa la possibilità di richiedere 1 Time-out 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 un'interruzione a metà tempo (*al 7'30"*) 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

Essendo un triangolare, 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 DI MERITO/CLASSIFICA” 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”

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”.

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 “Futsal 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 della classifica finale.

PUNTEGGIO “BONUS”	PUNTI
Squadra Esordienti con 10 giocatori in distinta gara	2 per ciascuna gara

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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)
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

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento del Giuoco del Calcio a 5, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 11/07/2025 e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell'attività di base.

Pubblicato a Roma il 25/05/2026

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Allegati:

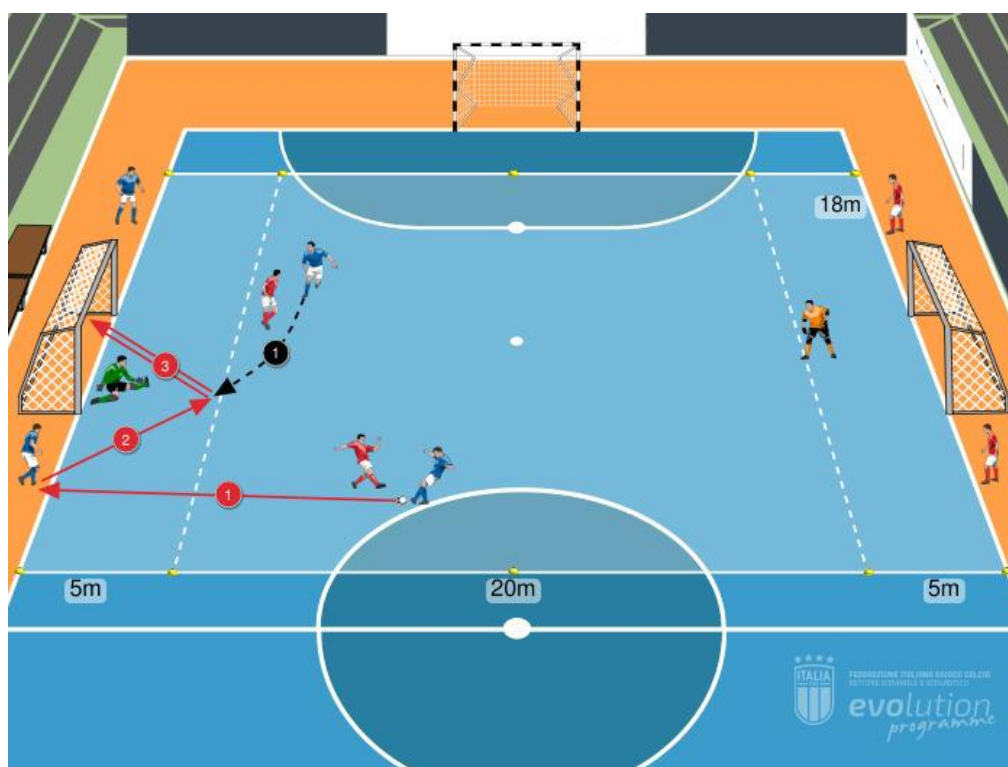
Regolamento Attività Tecnica 2 Contro 2 con portieri + 2 pivot

Regolamento Fair Play

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026
ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

ATTIVITA' TECNICA
"FUTSAL CHALLENGE"

3. 2 CONTRO 2 con portieri + 2 pivot



DESCRIZIONE

Lo *Small Side 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.

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

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.

Esempio attribuzione punteggio:

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					

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026
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 dal 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 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 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) 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").):

UNDER 13 FUTSAL ELITE 2026

ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A CINQUE

(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 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) La Valutazione finale potrà determinare l'esclusione dalla competizione, qualora il Comitato Organizzatore lo ritenga necessario in caso di comportamenti gravi o reiterati nel corso dell'attività, anche se riferiti ad eventi precedenti svolti nel corso della stessa stagione sportiva.