



Sicilia



**CATEGORIA PULCINI**  
**“TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE”**  
**STAGIONE SPORTIVA 2024-2025**  
**REGIONE SICILIA**  
*Premessa*

In ottemperanza al CU n° 17/SGS del 19/8/2024 - Programmazione Attività di Base per la corrente s.s., al fine di attuare la necessaria verifica dell'attività svolta nelle categorie di base, il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, d'intesa con il Settore Tecnico, ed in collaborazione con le Delegazioni della LND, organizza il Torneo U10/U11 #Grassroots Challenge, manifestazione dedicata alla categoria Pulcini U10/U11. La SdC che otterrà il miglior punteggio alla Festa regionale avrà diritto a partecipare al Grassroots Festival nazionale che si terrà al Centro Tecnico Federale di Coverciano (FI) il 14 ed il 15 giugno 2025.

Si ricorda che, in ottemperanza al CU n° 17/SGS del 19/8/2024, la partecipazione alla manifestazione è obbligatoria per i Club Giovanili di 2° e 3° livello di qualità. La mancata partecipazione alle previste manifestazioni comporta parere negativo per la conferma del riconoscimento del Club nel Sistema di Qualità dei Club Giovanili.

### **Norme Generali:**

Il modello di competizione per la categoria U10/U11, per la stagione sportiva 2024/25 ripropone la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
- Multi-partita
- 4° Tempo di gioco



**Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'**

**Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'**



**1° tempo di gioco 15'**

**2° tempo di gioco 15'**

**3° tempo di gioco 15'**

**1° tempo Multi-partita 15'**

**2° tempo Multi-partita 15'**



### ***Categoria di partecipazione***

Valgono le norme previste per la categoria Pulcini Misti (CU n° 17/SGS del 19/8/2024 - Modalità di gioco). Nello specifico possono partecipare giovani calciatori e giovani calciatrici nati dal 1.1.2014 al 31.12.2015 e, qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Pulcini Misti i giovani calciatori nati nel 2016 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età (non i nati nel 2017), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento Pulcini per lo stesso Club. All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2012 e/o 2013, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico.

Per i Club appartenenti alle Leghe Professionistiche: la partecipazione al Torneo è obbligatoria per i Pulcini 1° anno (con massimo 3 giovani calciatori nati nel 2016). Si fa presente che, qualora il Club appartenenti alle Leghe Professionistiche lo ritengano opportuno, possono inoltrare richiesta di deroga, con istanza motivata, al Presidente del Settore Giovanile e Scolastico, per giocare con squadre di pari età anziché di un anno superiore. Il Presidente, a sua volta, valutata la richiesta, potrà consentire la partecipazione informando il Comitato Regionale di appartenenza.

### ***Periodo di Svolgimento***

Prima Fase (Provinciale/Distrettuale)

Dal 17 febbraio al 31 Marzo

Seconda Fase (Interprovinciale)

Dal 01 Aprile al 20 Aprile

Fase Finale (Regionale)

Dal 01 Maggio al 18 Maggio

### ***Modalità di svolgimento e durata delle gare***

In base al numero delle Sdc iscritte si formeranno dei raggruppamenti di 3/4 squadre.

Svolgimento del singolo confronto tra le due squadre:

Fase 1: Abilità Tecnica - Proposte Pre-Gara

- Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5' minuti;
- Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i restanti 7 calciatori durata 5' minuti;

Fase 2

- 1° tempo della partita di 15' minuti;
- 2° tempo della partita di 15' minuti;
- 3° tempo della partita di 15' minuti;

**Qualora si svolgano più gare nella stessa giornata i tempi di gioco saranno di 12' minuti.**

**N.B. A partire dalla Fase Interprovinciale il Coordinamento si riserva la possibilità di sostituire le Proposte pre-gara con le Multi-partite 5vs5.**

### **Modalità di Assegnazione del Punteggio dell'Incontro**

Il punteggio dell'incontro terrà conto dei principi su cui si basa l'attività nelle categorie di base. Il risultato della gara sarà infatti la somma dei punti ottenuti nel corso del confronto, in modo che in ogni gara i giovani calciatori impegnati siano il più possibile motivati in ogni momento.

#### **PUNTEGGI E GRADUATORIA DI MERITO**

##### **A- Attribuzione punteggio gara 7c7**

Il risultato della "GARA" nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gara 7c7: quindi ogni tempo costituisce una "mini-gara".

Ogni tempo di gara 7c7 vinto	1 Punto
Ogni tempo di gara 7c7 pareggiato	1 Punto
Ogni tempo di gara 7c7 perso	0 Punti

##### **B- Attribuzione punteggio Situazioni di Gioco 3c3 e 4c4**

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle "SITUAZIONI DI GIOCO", verrà assegnato un punto da aggiungere al risultato della "GARA" per la squadra che ha vinto; in caso di parità, verrà assegnato un punto per ciascuna squadra.

Il punto per il risultato delle situazioni di gioco (viene assegnato alla Società che ha realizzato il maggior numero di reti nelle Proposte Pre-Gara (3vs3 e 4vs4). In caso di parità di reti sarà conteggiato il numero di passaggi/mete all'interno delle porte ridotte. Persistendo la parità il punto Abilità tecnica verrà assegnato ad entrambe le squadre).

##### **C- Attribuzione punteggio incontro**

Il risultato complessivo dell'"INCONTRO" è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e delle Situazioni di Gioco, 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

- Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite + Situazioni di gioco

<b>Società</b>	<b>Proposte Pre-gara</b>	<b>1° tempo 7c7</b>	<b>2° tempo 7c7</b>	<b>3° tempo 7c7</b>	<b>Punti Totali</b>
<b>Squadra ALFA</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
<b>Squadra BETA</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

*In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale*

#### **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 graduatorie di merito per l'accesso alle successive fasi previste.

Partecipazione con almeno 12 giovani calciatori e/o calciatrici	1 punti per ciascuna gara
Partecipazione con almeno 14 giovani calciatori e/o calciatrici	2 punti per ciascuna gara
Partecipazione con almeno 3 giovani calciatrici	1 punto per ciascuna gara

### ***Determinazione della Graduatoria Finale***

#### **Esempio Graduatoria Finale**

Società	Punti Tecnici Girone	Partecipazione squadra (12 o 14)	Partecipazione Calciatrici	TOTALE
Società ALFA	6	2	0	8
Società BETA	3	2	1	6
Società DELTA	5	0	0	5
Società GAMMA	1	1	0	2

#### **E - Parità in graduatoria di merito**

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

- Migliore Posizione nella Graduatoria Fair Play

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

- 1- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio relativo ai 3 tempi di gioco)
- 2- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio Situazioni di Gioco 3c3 e 4c4 o eventuale Multipartita)
- 3- Maggiore Livello di Riconoscimento nel Sistema Qualità del Club Giovanile (3° livello, 2° livello, 1° livello)
- 4- Sorteggio



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

# GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

U10 UNDER U11

**TUTTI**

Adatta  
le modalità  
di gioco  
alle necessità  
dei giovani  
giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 2

## SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11

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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

#### Dimensioni del campo (figura 1)

- ✓ **Larghezza:** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- ✓ **Lunghezza:** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri; la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).

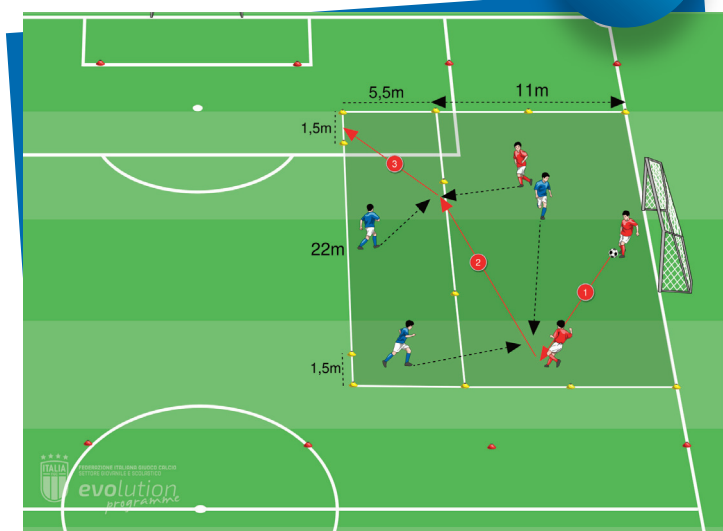


Figura 1

**Durata:** almeno 5 minuti.

### DESCRIZIONE

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

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

### REGOLE DEL GIOCO

#### Schieramento e ruoli

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

#### Retropassaggio al portiere

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

U10  
UNDER  
U11

### Falli e scorrettezze

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

### Ripresa del gioco

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

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
PER TORNARE  
ALLA LOCANDINA



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

CLICCA E GUARDA IL VIDEO

### Dimensioni del campo (figura 2):

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

**Durata:** almeno 5 minuti.

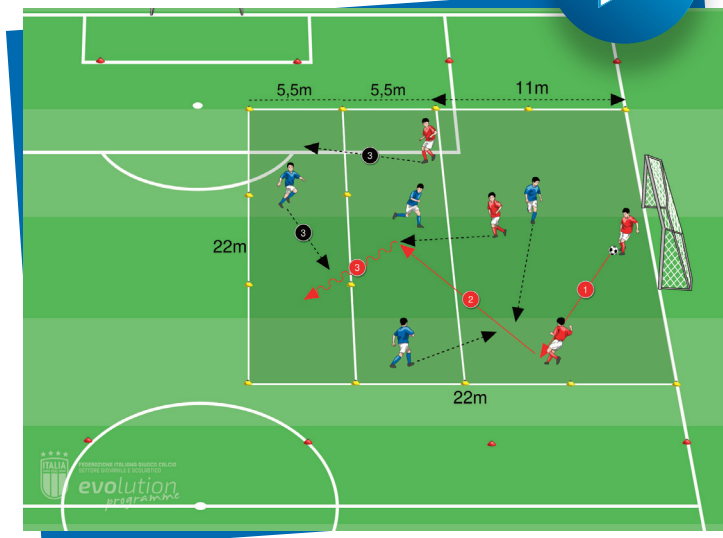


Figura 2

## DESCRIZIONE

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

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

## REGOLE DEL GIOCO

### Schieramento e ruoli

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

### Conquista dell'area di meta

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







### Retropassaggio al portiere

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

### Falli e scorrettezze

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

### Ripresa del gioco

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

### Due casi limite

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

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

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





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

SCARICA L'APP UFFICIALE

