Sicilia

CATEGORIA PULCINI

"TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE"

STAGIONE SPORTIVA 2024-2025

REGIONE SICILIA

DELEGAZIONE DI TRAPANI

Organico e Gironi:

SOCIETA' 2° e 3° LIVELLO

- **ASD CASTELVETRANO SELINUNTE**
- **A.S.D. ACCADEMIA TRAPANI**
- **FC TRAPANI 1905 SRL**
- **FCD BELICE SPORT**
- **ASD CITTA DI TRAPANI CALCIO**
- **ASD AURORA MAZARA**
- **ASD ALCAMO ACADEMY**
- **A.S.D. POL. GARIBALDINA**
- **A.S.D. PRIMAVERA MARSALA**
- **A.P.D.DRIBBLING**
- **ASD S.C.COSTA GAIA ADELKAM**
- **ASD VIS MAZARA2000 CALCIO ACADEMY**
- **VIRTUS FEMMINILE MARSALA S.S.D. A R.L.**
- **ASD MARSALA FUTSAL 2SD012**
- **SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO**

Girone A	Girone B	Girone C	Girone D	Girone E
CAMPO FIUMARA DEL SOSSIO MARSALA	**CAMPO CITTA' DI TRAPANI**	**IMPIANTO PIANTO ROMANO**	**CAMPO SPORTIVO STALLONE CAMPOBELLO DI MAZARA**	**IMPIANTO GIKE CLUB MAZARA DEL VALLO**
A.P.D.DRIBBLING	A.S.D. ACCADEMIA TRAPANI	SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO	ASD ALCAMO ACADEMY	ASD GARIBALDINA MARSALA
ASD AURORA MAZARA	ASD CITTA' DI TRAPANI	VIRTUS FEMMINILE MARSALA S.S.D. A R.L	ASD S.C.COSTA GAIA ADELKAM	ASD PRIMAVERA MARSALA
FCD BELICE SPORT PARTANNA	TRAPANI FC 1905	ASD MARSALA FUTSAL 2SD012	ASD CASTELVETRANO SELINUNTE	ASD VIS MAZARA2000 CALCIO

SOCIETA' 1° LIVELLO E NON CLASSIFICATE CHE HANNO ADERITO AL GRASSROOTS CHALLENGE 1^ FASE PROVINCIALE

- **A.S.D. POLISPORTIVA LIGNY TRAPANI 2022**
- **A.S.D.ATLETICO MAZARA**
- **ASD VALDERICE CALCIO 2013**
- **A.S.D. POL.BOEO MARSALA**
- **APD FULGATORE**
- **ASD FOOTBALL C ASTELLAMMARE**
- **ACD CUSTONACI**
- **JUNIOR TEAM CALATAFIMI**
- **ASD CITTA' DI SALEMI**

GIORNATA DA DEFINIRE…….

Girone Rosso	Girone Azzurro
Campo Sportivo di Fulgatore	Club Ricciola Mazara del Vallo
APD FULGATORE	A.S.D.ATLETICO MAZARA
A.S.D. POLISPORTIVA LIGNY TRAPANI 2022	ASD FOOTBALL CASTELLAMMARE
ASD VALDERICE CALCIO 2013	JUNIOR TEAM CALATAFIMI
ACD CUSTONACI	ASD CITTA' DI SALEMI

In ottemperanza al CU nº 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 nº 17/SGS del 19/8/2024, la partecipazione allla manifestazione è obbligatoria per i Club Giovanili di 2º e 3º 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

Categoria di partecipazione

Valgono le norme previste per la categoria Pulcini Misti (CU nº 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 1º 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

Società	*Proposte Pre-gara*	*1°tempo 7c7*	*2°tempo 7c7*	*3°tempo 7c7*	*Punti Totali*
Squadra ALFA	*1*	*1*	*1*	*1*	***4***
Squadra BETA	*0*	*1*	*0*	*0*	***1***

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 (3º livello, 2º livello, 1º 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

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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).

Durata: almeno 5 minuti.

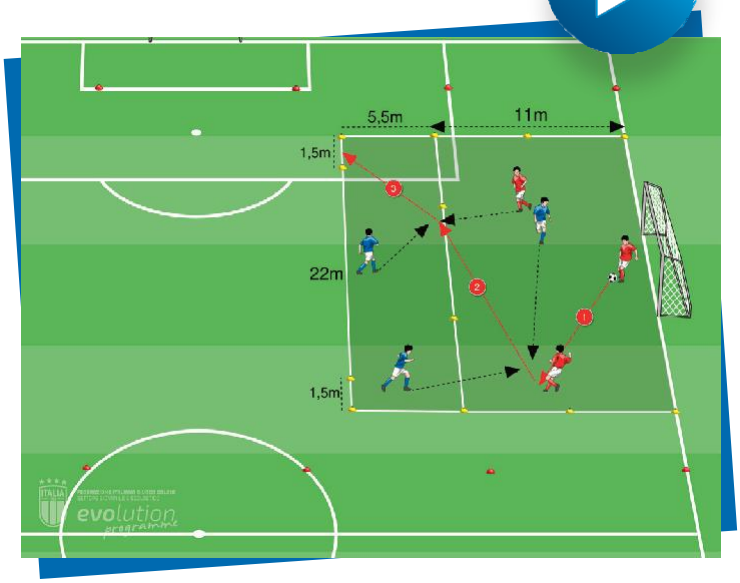

Figura 1

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).

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.

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.

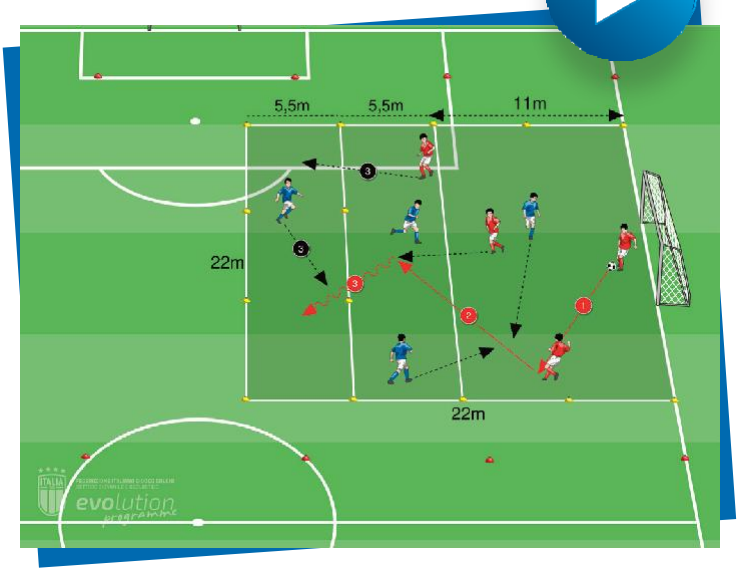

Figura 2

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 GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution programme

SCARICA L'APP UFFICIALE

Scarica su App Store

DISPONIBILE SU Google Play