



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

# Grassroots

## FESTIVAL PUGLIA

### *Football for life*

FESTA REGIONALE 4 GIUGNO 2023





# Grassroots

•FESTIVAL•

Football *for* Life

FESTA REGIONALE 4 GIUGNO 2023

## SALUTO DEL COORDINATORE FEDERALE SGS PUGLIA

Il Grassroots Festival rappresenta un grande appuntamento per il Settore Giovanile e Scolastico. Questo Festival coinvolge centinaia di bambini e bambine, genitori e istruttori e tutto ciò è sinonimo di un risultato straordinario, che abbiamo il dovere di festeggiare, all'insegna dei valori del Fair Play e degli esempi positivi che quotidianamente cerchiamo di trasmettere.

Ringrazio pertanto tutti i piccoli calciatori e calciatrici e le società per la loro partecipazione, tutti i collaboratori del Coordinamento Puglia del Settore Giovanile e Scolastico che con il loro prezioso contributo hanno reso possibile lo sviluppo di una manifestazione di tale importanza.

Un ringraziamento particolare va al Comune di Bitetto ed alla società ASD BITETTO sempre sensibili e vicini alle nostre attività.

**PROF. ANTONIO QUARTO**

**COORDINATORE FEDERALE DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO PUGLIA**

## IL GRASSROOTS FESTIVAL REGIONALE 2023 SI SVOLGERÀ NELLA GIORNATA DI DOMENICA 4 GIUGNO 2023 PRESSO:

### DOMENICA 4 GIUGNO

Centro Federale Territoriale "A. Antonucci" di Bitetto – Bari

Province coinvolte: Bari – BAT – Brindisi – Foggia – Lecce – Maglie - Taranto

### PROGRAMMA DOMENICA 4 GIUGNO 2023

- ore 9:00 Arrivo partecipanti provenienti dalle provincie
- ore 9:30 Presentazione delle squadre partecipanti, saluti istituzionali e illustrazione attività
- ore 10:00 Inizio attività
- PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE
  - PULCINI #FUTSALCHALLENGE
  - TROFEO CONI
  - TORNEO MAGICO by EQUILIBRA
- ore 13:00 Termine attività



- Tutte le società devono presentarsi con il MINIMO dei giocatori previsti in distinta, e cartellini al seguito.
- All'accredito, il Dirigente Accompagnatore della Società consegnerà a un responsabile dell'Ufficio del Coordinatore la distinta in QUATTRO copie, corredata di tesserino plastificato F.I.G.C, in quanto una copia sarà conservata agli atti e le altre tre saranno consegnate alle società partecipanti.
- Il Dirigente Accompagnatore parteciperà al sorteggio per gli abbinamenti della società con le lettere .



## TORNEO MAGICO by EQUILIBRA: Squadre partecipanti:

- ASD PINK ALTAMURA
- ASD WONDERFUL Bari S. Spirito
- USD OLIMPIA BITONTO



### L'attività, sviluppata assieme a Equilibra, è dedicata alle bambine dagli 8 ai 10 anni

Prosegue l'impegno del Settore Giovanile e Scolastico nello sviluppo del calcio femminile giovanile. In un'ottica di continuità con Playmakers, per la stagione sportiva 2022-2023, prende il via il Torneo Magico by Equilibra, un'attività finalizzata alla promozione del calcio tra le bambine, con l'obiettivo di avviarle all'attività calcistica in un contesto adeguata al loro livello di esperienza dando loro la possibilità di misurare le proprie abilità attraverso il gioco, favorendo il tesseramento all'interno delle società del territorio.

Il Torneo Magico si rivolge alle bambine dagli 8 ai 10 anni di età, attraverso il coinvolgimento di club virtuosi che abbiano sottoscritto una convenzione con almeno un Istituto Scolastico che partecipa attivamente ai progetti proposti da SGS.

Il Torneo ha scopo eminentemente promozionale, non competitivo, per avviare in modo confortevole l'attività delle bambine all'interno di un club, con l'obiettivo di dare continuità all'attività e appassionarle al calcio ed allo sport in generale.

Per tale motivo, in questa stagione sportiva in considerazione delle nuove progettualità SGS che persegue anche l'obiettivo di strutturare un percorso di formazione tecnico-sportiva ed educativa rivolta al territorio

**la possibilità di partecipazione viene offerta ai club che hanno le seguenti caratteristiche:**

- Società in Convenzione con una Scuola Primaria
- Società coinvolte nel Progetto PlayMakers negli ultimi tre anni
- Società che hanno coinvolto bambine della categoria Pulcini al primo tesseramento

Il format dell'attività, in linea con le altre manifestazioni del Settore Giovanile e Scolastico, e che, in questa fase di avvio ha coinvolto circa 700 giovani atlete e 60 società, articolandosi attraverso delle fasi di gioco locali/provinciali, le successive tappe regionali ed ora nei 5 eventi interregionali all'interno dei Grassroots Festival.

## ATTIVITÀ TECNICA

Le squadre del Torneo Magico giocheranno nei campi di calcio a 5 predisposti sul campo di calcio.

L'attività dovrà essere organizzata con rotazione di **attività di gioco-partita e giochi di abilità/giochi a confronto**, es:

- Campo Magico: Gara 5vs5 "squadra A-squadra B"
- Campo Magico: gioco di abilità "squadra A-squadra C"

Tutte le squadre giocheranno 2 gare. Ogni gara verrà disputata in 3 tempi della durata di 10' ciascuno.

Al termine di ogni confronto verrà effettuata una rotazione per permettere alla bambine di confrontarsi con le altre squadre partecipanti al Festival.

## PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE

### Squadre partecipanti:

- **ACSD ETRA BARLETTA 2008**
- **SSD ESPERIA MONOPOLI SRL**
- **ASD FABRIZIO MICCOLI**
- **ASD CEDAS AVIO BRINDISI**



L'attività del **Torneo Pulcini #GrassrootsChallenge** è parte integrante del Programma di Sviluppo Territoriale, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base. Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini #GrassrootsChallenge sono state sviluppate nel rispetto dei seguenti due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo.

### MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L'Attività è la naturale evoluzione dell'ormai noto "*Sei Bravo a... Scuola di Calcio*", in cui le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa occasione si sintetizzano in:

1. Partita 3 contro 3 in situazione semplificata (3 contro 3 in costruzione)
2. Giochi di tecnica (calcio forte)
3. Partite 7 contro 7
4. **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

#### 1^ CONFRONTO

##### Primo incontro: **A-B (Campo n.1)**

Partita 3vs3 in costruzione (durata 6' + 6')

Gioco di Tecnica (Gioco Forte) (durata 6' + 6')

Dopo i primi 6' i giocatori devono cambiare postazione nella stessa metà del campo (dal 3vs3 al Gioco di Tecnica). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

##### Secondo incontro: **C-D (Campo n.2)**

Partita 7vs7 (durata 20' - 2 tempi da 10')

Al termine dei primi incontri ci si inverte di campo.

#### 2^ CONFRONTO

##### Primo incontro: **A-C (Campo n.1)**

Partita 3vs3 in costruzione (durata 6' + 6')

Gioco di Tecnica (Gioco Forte) (durata 6' + 6')

Dopo i primi 6' i giocatori devono cambiare postazione nella stessa metà del campo (dal 3vs3 al Gioco di Tecnica). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

##### Secondo incontro: **B-D (Campo n.2)**

Partita 7vs7 (durata 20' - 2 tempi da 10')

Al termine dei primi incontri ci si inverte di campo.

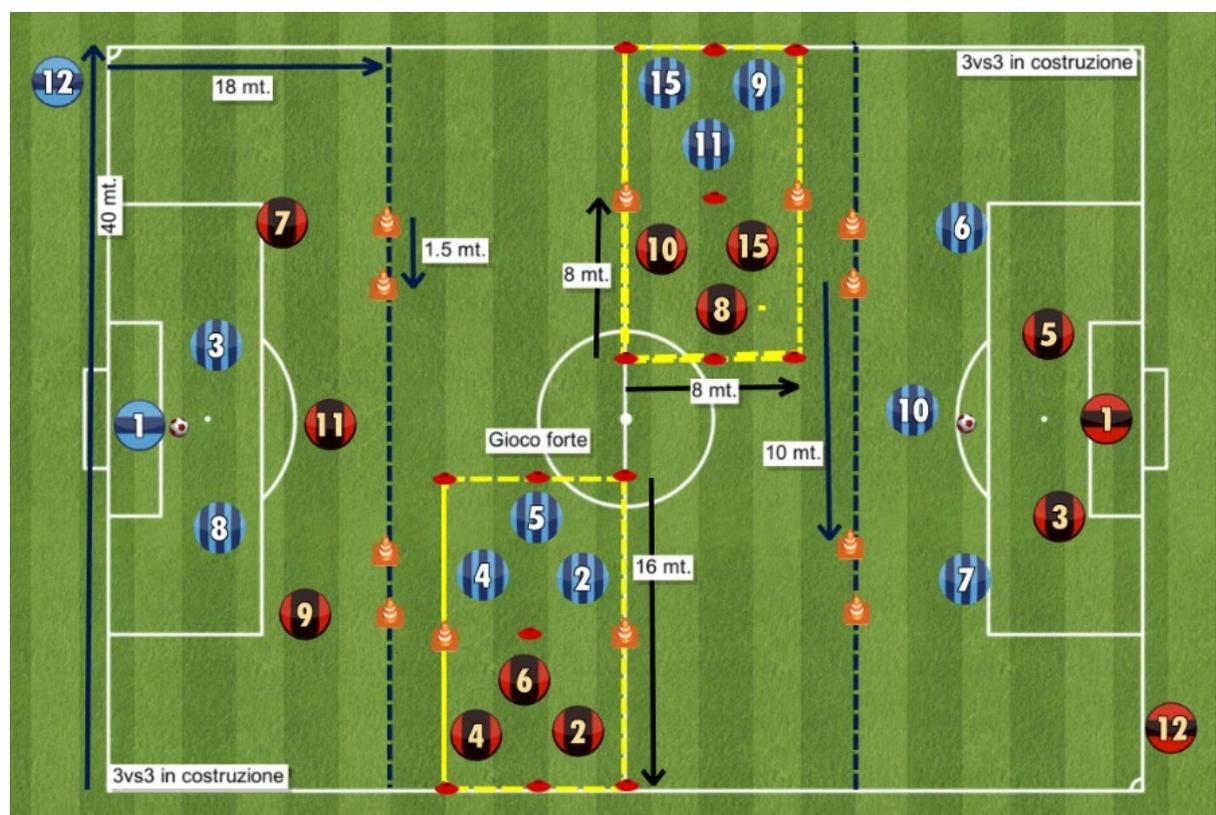
I giocatori coinvolti nel confronto verranno suddivisi in 4 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea. Eventuali ragazzi in più saranno a disposizione e dovranno essere inseriti in almeno uno dei due turni successivi.

Nel gioco proposto è previsto l'utilizzo di un numero totale di 2 Tecnici o Dirigenti per squadra per il conteggio dei punti realizzati.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 vengono creati 4 mini-campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di "Partita 3 contro 3 in situazione semplificata" ed in una tipologia di esercizio del modello "Gioco di Tecnica" (vedi Esercitazioni). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle del campo a 7.

## MODALITÀ IMPORTANTI DA RICORDARE

- È obbligatorio giocare con scarpe in gomma o da calcetto, calciatori e calciatrici dovranno essere dotati di parastinchi e guanti per il portiere;
- I palloni devono essere di dimensioni ridotte convenzionalmente identificabili con il n.4;
- In caso di retropassaggio al portiere, la palla NON può essere presa con le mani dal portiere, con applicazione del divieto di pressing sul portiere che riceve il retropassaggio con i piedi (non è consentito alla squadra avversaria intervenire nel retropassaggio). Il portiere in possesso di palla non può essere attaccato e deve poter giocare senza essere contrastato;
- Il portiere non può mantenere il possesso della palla per più di 6 (sei) secondi, sia con le mani che con i piedi; il portiere che mette la palla a terra non può riprendere la stessa con le mani;
- Il portiere non può lanciare la palla oltre la metà campo
- Le rimesse laterali con le mani saranno fatte ripetere dai giocatori della stessa squadra anche se sbagliate;
- Tutte le punizioni vengono considerate indirette eccetto il calcio di rigore che può essere concesso per un fallo evidente nei pressi della porta;



## PARTITA 3 CONTRO 3 IN COSTRUZIONE

### DESCRIZIONE

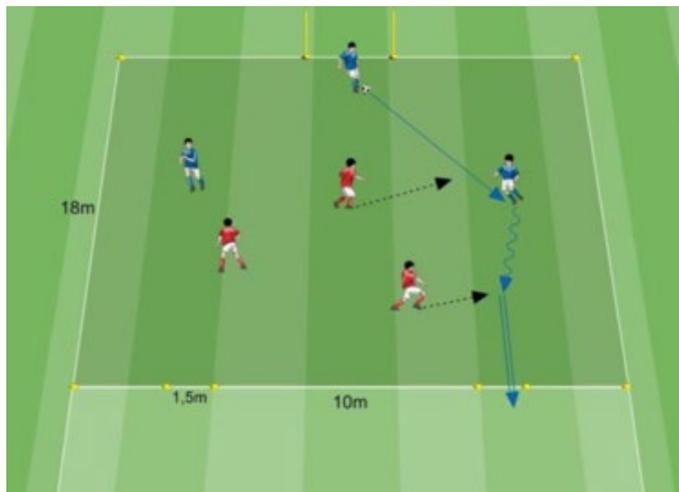
Si gioca un 3vs3 in cui una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta regolamentare della categoria Pulcini (dimensioni porta mt. 5x1,80 oppure mt. 4-6 x 1,60-2), mentre l'altra ha l'obiettivo di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno di due porticine di dimensioni ridotte.

### REGOLE

- **CALCIO D'ANGOLO.** Non è previsto il calcio d'angolo. Se la palla esce dalla linea di fondocampo viene rimessa in gioco sempre dalla squadra che difende la porta regolamentare del campo Pulcini; se invece esce oltre a linea sulla quale sono collocate le due porticine viene rimessa in gioco dalla squadra che ha il compito di difenderle. In seguito a 3 calci d'angolo non battuti si effettua un "tiro libero".
- **TIRO LIBERO.** Il tiro libero si esegue calciando la palla da un punto a scelta della linea di fondocampo della squadra che difende le due porticine. Il tiro non può ricevere opposizione da nessun avversario (non è previsto il portiere) ma per considerarsi valido nel momento in cui entra in rete non può avere una traiettoria rasoterra. Il pallone deve quindi entrare in rete con una traiettoria aerea (indipendentemente da come viene calciato). Il tiro libero si batte attraverso le stesse modalità per entrambe le squadre.
- **GOLE.** Il gol nelle porticine è da considerarsi valido solo attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei due delimitatori (se la palla passa completamente sopra ad uno di questi, il gol non viene considerato valido).
- **RIPRESA DEL GIOCO.** La ripresa del gioco in seguito all'uscita dalla palla può essere eseguita attraverso un passaggio effettuato sia con i piedi che con le mani (qualora si scelga il passaggio con le mani, la rimessa in gioco avviene attraverso una rimessa laterale), oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno). Se il giocatore sceglie di riprendere il gioco attraverso una conduzione palla, la stessa deve partire da ferma dal punto in cui è precedentemente uscita (la ripresa del gioco non può essere effettuata conducendo la palla dall'esterno all'interno del campo senza interruzione). Le stesse regole per la rimessa in gioco del pallone valgono in seguito ad un gol o nel caso di una rimessa da fondo campo che deve essere eseguita dal portiere.
- **RETROPASSAGGIO AL PORTIERE.** Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione ed il contrasto da parte dell'avversario.
- **CALCI DI PUNIZIONE.** Il calcio di punizione può essere battuto attraverso modalità diretta od indiretta, oppure attraverso una conduzione palla autonoma (senza quindi il coinvolgimento di un compagno).

### DURATA

Il gioco ha una durata di 6 minuti.



## CALCIO FORTE

### DESCRIZIONE

All'interno del rettangolo di gioco si posizionano due squadre da 3 giocatori ciascuna, ognuna all'interno di una delle due metà campo. Si gioca con un pallone. Rimanendo all'interno della propria metà campo i giocatori della squadra in possesso palla devono cercare di realizzare un punto calciandola rasoterra oltre la linea di fondocampo avversaria.

Al termine del tempo di gioco risulta vincitrice la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

### REGOLE

- Se la palla viene calciata con traiettoria aerea, o esce lateralmente dal campo, automaticamente è da considerarsi in possesso della squadra avversaria.
- Se la squadra che ha ricevuto il pallone ne tiene il possesso per un tempo superiore ai 10", la palla passa in possesso alla squadra avversaria.
- Non esiste un numero di tocchi predefinito per il giocatore che riceve il pallone. Ogni azione tecnica che segue la ricezione è quindi a discrezione dei giocatori coinvolti nel gioco.
- I giocatori della squadra in possesso palla possono trasmettersi il pallone il numero delle volte che lo desiderano.

### DURATA

Il gioco ha una durata di 6 minuti.



## PULCINI #FUTSALCHALLENGE

### Squadre partecipanti:

- **ASD SPORTIVAMENTE AMICI**
- **APD SAMMICHELE 1992**
- **POL. D. FORTITUDO AD**

### ATTIVITÀ TECNICA



Le squadre delle Scuole di Calcio a Cinque, che rappresentano le regioni partecipanti, si incontreranno tra loro svolgendo un quadrangolare. Ogni incontro prevede lo svolgimento del gioco del #FUTSALCHALLENGE “Gioco contro meta” e di una gara 5c5 della durata di 2 tempi da 10’ ciascuno. In totale sono previste 2 gare, pertanto i giovani calciatori partecipanti dovranno essere utilizzati nel gioco e in almeno un tempo di gioco in ciascuno dei tre incontri.

### GOAL CONTRO 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.



#### DURATA E PUNTEGGIO

Il gioco si svolge in 2 tempi da 5 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.

### **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.
- 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 della Situazione di Gioco, 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.

## TROFEO CONI

### Squadre partecipanti:

- **ASD NITOR**
- **ASD APULIA TRANI**
- **ASD PASSEPARTOUT AURORA**
- **ASD AGON CLUB ALTAMURA**

### ATTIVITÀ TECNICA

Con lo scopo di promuovere sia l'attività femminile che l'attività maschile, il Torneo organizzato da FIGC – SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO sarà disputato da squadre miste in ciascuna delle 21 Regioni e delle Province Autonome di Trento e Bolzano.

Le squadre saranno composte da 6 giocatori/giocatrici (3 ragazzi e 3 ragazze), di cui 3 scenderanno in campo, secondo quanto disciplinato specificatamente regolamentato.

### SVILUPPO DELL'ATTIVITÀ

#### DESCRIZIONE

Ogni squadra dovrà iscrivere in lista 6 giocatori/giocatrici (3 ragazzi e 3 ragazze). Il TROFEO CONI 2023 si svolgerà con gare 3vs3.

Non è previsto l'utilizzo del portiere.

Nel computo delle gare è prevista l'assegnazione di un punteggio "FAIR PLAY", secondo le modalità indicate.

Ogni gara avrà la durata complessiva di 20 minuti, suddivisi in 4 tempi da 5 minuti ciascuno e un intervallo per il cambio campo.

Tutti i calciatori/calciatrici iscritti/e nella lista di gara dovranno prendere parte obbligatoriamente ad almeno 2 tempi di gioco dei 4 previsti, tenendo conto delle seguenti indicazioni:

- 1° Tempo: 3:3 (maschile)
- 2° Tempo: 3:3 (femminile)
- 3° Tempo: 3:3 (squadra composta da 2 ragazzi e 1 ragazza)
- 4° Tempo: 3:3 (squadra composta da 1 ragazzo e 2 ragazze)

#### REGOLE

• **CAMPO DI GIOCO.** Le dimensioni del campo da gioco saranno: lunghezza tra i 15 e i 18 m – larghezza tra i 10 e i 12 m. Dimensioni della porta: larghezza 1,50 m – altezza 0,75-1,00 m. È prevista la delimitazione dell'area di porta delle seguenti dimensioni: larghezza m.5 – lunghezza m.2,5. Il dischetto del calcio di rigore sarà posizionato al centro del campo.

• **PALLONE.** Le partite saranno disputate con un pallone misura 4.

• **NUMERO GIOCATORI** Ogni squadra dovrà essere formata da 6 giocatori (di cui 3 in campo e 3 a disposizione).

Durante ogni partita, qualora fosse necessario, i giocatori potranno entrare in gioco purché il gioco venga fermato e si presentino all'arbitro. I cambi possono essere al massimo 3 in ciascun tempo.

Tutti i calciatori/calciatrici iscritti nella lista di gara dovranno prendere parte obbligatoriamente ad almeno 2 tempi di gioco dei 4 previsti, tenendo conto delle seguenti indicazioni:

- 1° Tempo: 3:3 (maschile)
- 2° Tempo: 3:3 (femminile)
- 3° Tempo: 3:3 (squadra composta da 2 ragazzi e 1 ragazza)
- 4° Tempo: 3:3 (squadra composta da 1 ragazzo e 2 ragazze)

• **CALCIO D'INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.** Al momento del calcio d'inizio o di ripresa del gioco dopo un goal, i giocatori della squadra avversaria non potranno avvicinarsi per un raggio di 3 metri dalla palla fino a dopo l'inizio o la ripresa del gioco.

- **CALCIO DI PUNIZIONE** Tutti i calci di punizione sono “diretti” e la distanza che deve essere mantenuta dai giocatori della squadra avversaria è di 3 metri. Ogni contatto fisico o gioco “da terra” effettuato in un modo considerato dall’arbitro negligente, imprudente o con vigoria sproporzionata sarà sanzionato con un calcio di punizione.
- **CALCI DI RIGORE.** I calci di rigore vengono tirati dal centro del campo, con porta libera (senza la presenza del portiere). Il calcio di rigore potrà essere decretato in caso di falli commessi nell’area di porta, in caso di fallo di mano commesso nella propria metà campo per interrompere la traiettoria del pallone verso la porta (quindi anche se avvenuto fuori dall’area di porta) o nel caso in cui i giocatori della squadra che sta difendendo stazionino nell’area di porta per oltre 4 secondi.

## **PUNTEGGIO**

Il risultato della gara verrà determinato assegnando 1 punto per ogni tempo di gioco vinto o pareggiato. La somma di tali punti determinerà il risultato della gara (simile al Volley).

Ad esempio supponendo il confronto tra AZZURRI e BIANCHI, i risultati tra le due squadre potranno essere: Azzurri-Bianchi 4-0 (Azzurri vincono 4 tempi)

Azzurri-Bianchi 4-1 (Azzurri vincono 3 tempi, 1 tempo finito in pareggio)

Azzurri-Bianchi 4-2 (Azzurri vincono 2 tempi, 2 tempi in pareggio) Azzurri-Bianchi 4-3 (Azzurri vincono 1 tempo, 3 tempi in pareggio) Azzurri-Bianchi 4-4 (4 tempi in pareggio)

Azzurri-Bianchi 3-1 (Azzurri vincono 3 tempi, Bianchi vincono 1 tempo)

Azzurri-Bianchi 3-2 (Azzurri vincono 2 tempi, Bianchi vincono 1 tempo, 1 tempo pareggio)

Azzurri-Bianchi 3-3 (Azzurri vincono 1 tempo, Bianchi vincono 1 tempo, 2 tempi pareggio) Azzurri-Bianchi 2-2 (Azzurri vincono 2 tempi, Bianchi vincono 2 tempi)

Il risultato finale della gara determinerà la squadra vincente del confronto sportivo, assegnando i seguenti punteggi validi per la graduatoria sportiva:

- **Partita vinta:** 3 punti
- **Parità:** 1 punto
- **Partita persa:** 0 punti