



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

## **"Grassroots Challenge" Fase Interprovinciale**

### **GIRONE SUD**

Brindisi, 1 GIUGNO 2022 - ore 15.30  
EURO SPORT – Via Cappuccini – BRINDISI (BR) –

### **GIRONE NORD**

Bari, 9 GIUGNO 2022 - ore 15.30  
LEVANTE SPORT CENTRE – Via Caldarola – BARI (BA) –

## **"Grassroots Challenge" Fase Regionale**

Bitetto (BA), 13 GIUGNO 2022 - ore 15.30  
C.COM. "A. Antonucci" – S.P. 90 – BITETTO (BA) –

### **La manifestazione si svolgerà con le seguenti modalità :**

**CATEGORIA PULCINI MISTI**

#### **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO**

- E' **OBBLIGATORIO** GIOCARE CON SCARPE IN GOMMA O DA CALCETTO, 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;





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

- **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 INDIRECTE ECCETTO IL CALCIO DI RIGORE CHE PUÒ ESSERE CONCESSO PER UN FALLO EVIDENTE NEI PRESSI DELLA PORTA;**

**Le squadre devono presentarsi con MINIMO 14 giocatori in distinta, e cartellini a 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 (dalla A alla D). Sono stati predisposti due confronti che si pubblicano preventivamente.

## **GIRONE UNICO: A – B – C – D**

### **1° Incontro:**

- **A-B (Campo n. 1)**
- **C-D (Campo n. 2)**

### **2° Incontro**

- **A-C (Campo n. 1)**
- **B-D (Campo n. 2)**

### **Individuazione del campo di sistemazione delle Società:**

- **Partite 3vs3 in situazione semplificata (3vs3 in costruzione)**
- **Giochi di tecnica (Calcio Forte)**

### **Individuazione del campo di sistemazione delle Società:**

- **Partite 7vs7 (2 mini-gare da 10 min.)**

**INIZIO ATTIVITA' ORE 15,30 (per le specifiche del gioco si rimanda alla lettura del Regolamento).**

Ogni incontro sarà regolato **dall'AUTOARBITRAGGIO**, con ausilio dei Tecnici delle due Società supportati dai Responsabili Tecnici dell'Ufficio del Coordinatore, che a bordo campo potranno intervenire per **AIUTARE** i bambini.

**Età: 8 anni compiuti (TESSERAMENTO PULCINI).**

L'attività avrà inizio con i giochi per tutti e quattro gli incontri.





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

### **Modalità di svolgimento**

L'organizzazione dell'attività e degli spazi di gioco, oltre che dei materiali utilizzati è stata sviluppata tenendo conto alcuni fondamentali principi: Utilizzo di una limitata tipologia e numero di attrezzatura; Limitato Tempo dedicato alla preparazione dei campi; Utilizzo di linee già esistenti; Rapidi cambi di compiti tra una esercitazione e l'altra, diminuendo sensibilmente le pause per i cambi tra una esercitazione/gioco e l'altra; Impiego attivo e contemporaneo di tutti i giovani calciatori partecipanti.

Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 dovranno essere creati 4 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno in una tipologia di **"Partita 3c3 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.

Nella figura che segue, viene illustrato graficamente l'abbinamento delle attività previste, nella quale viene illustrata la modalità per organizzare lo spazio utilizzando una porta già fissata per la gara 7c7.

Nell'organizzazione degli spazi sarà sufficiente posizionare i delimitatori per segnalare le porticine e delimitare il campo, facendo comunque coincidere il maggior numero di lati possibile con le linee che delimitano il campo per la gara 7c7.

Al termine dei primi 6' di gioco, il gioco si interrompe ed i giocatori passeranno nello spazio a fianco per confrontarsi con una nuova sfida (chi ha giocato la Partita 3c3 si sfida nel Gioco di Tecnica e viceversa). Il cambio della sfida non prevede tempo di riposo.

Al termine della seconda fase dedicata al confronto tecnico, il campo verrà liberato dei delimitatori superflui, subito pronto per disputare il confronto 7c7, suddiviso in 2 tempi da 10' ciascuno, con l'applicazione degli obblighi previsti per le sostituzioni.

### **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.

Quindi, in linea di principio, ogni mini-gara viene conteggiata a sé, assegnando 1 punto per ogni incontro vinto o pareggiato. Nello specifico, ai fini della determinazione del punteggio finale, ogni fase assegna un punto per il risultato finale come segue: 1 punto per il risultato del confronto tecnico, 1 punto per ogni tempo di gioco.

#### **1) Confronto Tecnico**

**Partite 3c3** (3c3 in ampiezza o 3c3 in costruzione) e **Giochi di tecnica** (gioco veloce o calcio forte):

- *Assegnazione di un punto a seguito dell'esito del confronto tecnico vinto o pareggiato. Il risultato del confronto tecnico è determinato dalla somma dei punti ottenuti nelle 8 sfide tecniche (4 sfide 3c3 e 4 sfide nel gioco di tecnica)*





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

*Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Fase Confronto Tecnico*

	Campo 1		Campo 2		Campo 3		Campo 4	
Rotazione	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giocchi di Tecnica – 1° tempo	Giocchi di Tecnica – 2° tempo	3c3 – 1° tempo	3c3 – 2° tempo	Giocchi di Tecnica – 1° tempo	Giocchi di Tecnica – 2° tempo
Squadra ALFA	1	0	1	1	0	0	1	1
Squadra BETA	0	1	1	0	1	1	0	0

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 5-4 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA viene assegnato 1 punto per determinare il risultato finale dell'incontro

## 2) Partite 7c7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti 2 tempi di gioco, con l'opzione di disputarne 3)

*Esempio tabella punti assegnati in un singolo incontro: Sommatoria punti Partite+Esercitazioni*

Società	Esercitazioni	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	3
Squadra BETA	0	1	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

## 3) Graduatoria "Partecipazione"

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 12 giovani calciatori o 2 punti per aver partecipato al confronto con almeno 14 giovani calciatori

- Assegnazione di 1 punto per aver partecipato al confronto con almeno 3 bambine in lista

## Determinazione della Graduatoria Finale

Nelle Feste Interprovinciali e Regionali la Graduatoria Finale è determinata dai punti ottenuti nel confronto secondo i parametri sopra descritti.

### 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

### In caso di parità di punteggio nella graduatoria della festa finale

I punteggi della Graduatoria di Merito dell'Attività di Base che tiene conto dei seguenti parametri:

- Livello di Riconoscimento della Scuola di Calcio
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (punti ottenuti nel 3c3 e nel Gioco di Tecnica)

**Accedono alla finale Regionale le prime due classificate del girone nord e le prime due classificate del girone sud, che si svolgerà Martedì 14 Giugno 2022 ad ALTAMURA (BA)**

