FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Grassroots

FESTIVAL PUGLIA

Footbal for life

FESTA REGIONALE 2 GIUGNO 2024

FIGC ITALIA
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Grassroots
·FESTIVAL·
Football for Life
FESTA REGIONALE 2 GIUGNO 2024

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 2024 SI SVOLGERÀ NELLA GIORNATA DI DOMENICA 2 GIUGNO 2024 PRESSO:

DOMENICA 2 GIUGNO

Centro Federale Territoriale "A. Antonucci" di Bitetto – Bari
Provincie coinvolte: Bari – BAT – Brindisi – Foggia – Lecce – Maglie - Taranto

PROGRAMMA DOMENICA 2 GIUGNO 2024

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**
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:
Squadre partecipanti:

- **SSC BARI**
- **ASD PINK ALTAMURA**
- **ASD PINK SPORT TIME**

L'attività è dedicata alle bambine dai 9 agli 11 anni

Al fine di avviare con gradualità il percorso nella partecipazione all'attività giovanile femminile delle bambine che vengono coinvolte nei progetti sviluppati dal Settore Giovanile e Scolastico per le categorie di base, il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC organizza un Torneo riservato alle Società che nelle ultime due stagioni sportive hanno tesserato ed avviato alla pratica del calcio bambine appartenenti alla Categoria PULCINI nella corrente stagione sportiva 2023/2024.

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 considerazione delle progettualità del Settore Giovanile e Scolastico (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**,

PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE
Squadre partecipanti:

- **ACSD ETRA BARLETTA 2008**
- **ASD INTESA SPORT CLUB BARI**
- **ASD FOOTBALL TAVIANO**
- **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 due diverse modalità che per questa occasione si sintetizzano in:

1. Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5 minuti;
2. Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5 minuti;
3. 1^ tempo della partita di 15 minuti;
4. 2^tempo della partita di 15 minuti
5. **Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play**

1^ CONFRONTO
Primo incontro: **A-B (Campo n.1)**
Situazioni di gioco (durata 5' + 5')
Il cambio delle situazioni di gioco non prevede tempo di riposo.

Secondo incontro: **C-D (Campo n.2)**
Situazioni di gioco (durata 5' + 5')
Il cambio delle situazioni di gioco non prevede tempo di riposo

2^ CONFRONTO
Primo incontro: **A-C (Campo n.1)**
Situazioni di gioco (durata 5' + 5')
Il cambio delle situazioni di gioco non prevede tempo di riposo

Secondo incontro: **B-D (Campo n.2)**
Situazioni di gioco (durata 5' + 5')
Il cambio delle situazioni di gioco non prevede tempo di riposo

1^ CONFRONTO
Primo incontro: **A-B (Campo n.1)**
Partita 7vs7 (durata 30' – 2 tempi da 15')

Secondo incontro: **C-D (Campo n.2)**
Partita 7vs7 (durata 30' – 2 tempi da 15)

2^ CONFRONTO
Primo incontro: **A-C (Campo n.1)**
Partita 7vs7 (durata 30' – 2 tempi da 15)

Secondo incontro: **B-D (Campo n.2)**
Partita 7vs7 (durata 30' – 2 tempi da 15)

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;

Situazione di gioco 3 contro 3:
6 delimitatori per definire l'area di gioco principale (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
4 delimitatori per definire le due porte ridotte.

Situazione di gioco 4 contro 4:
6 delimitatori (già collocati in campo per l'area di rigore della partita 7 contro 7).
8 delimitatori per definire profondità e larghezza dell'area di meta.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 12 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 7 contro 7.

Ognuna delle due *Situazioni di gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di Duello è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

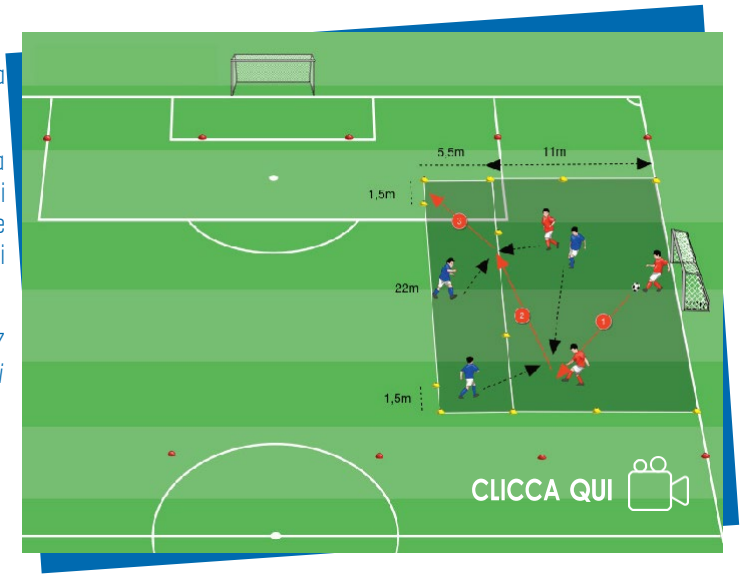
Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le *Proposte pre-gara* possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7.

di

SITUAZIONE DI GIOCO 3 CONTRO 3

Dimensioni del campo (figura 2):

- **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- **Lunghezza** 16,5 metri (a 5,5 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** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3*.
- **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).



DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

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 (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

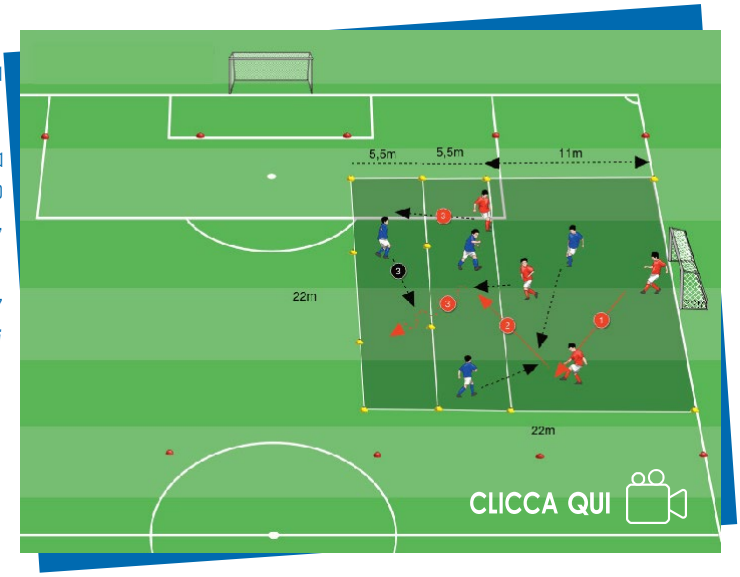
Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto

SITUAZIONE DI GIOCO 4 CONTRO 4

Dimensioni del campo (figura 2):

- **Larghezza** 22 metri (ampiezza area di rigore già delimitata per la partita 7 contro 7).
- **Lunghezza** 22 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita, di uno spazio intermedio profondo 5,5 metri e di un'area di meta, anch'essa profonda 5,5 metri).
- **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 7 contro 7 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).



DESCRIZIONE

All'interno dell'area di rigore delimitata per la partita e dello spazio intermedio che lo separa dall'area di meta (definita d'ora in avanti *area di gioco*) si svolge una situazione di 4 contro 4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha due obiettivi:

- Costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).
- Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra che ha il compito di attaccare la porta schiera 3 giocatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto collocato all'interno della zona di meta (questo giocatore non può mai entrare all'interno dell'area di gioco durante lo svolgimento dello stesso).

Il giocatore all'interno dell'area di meta funge da sostegno per i compagni di squadra e non può fare goal. Il sostegno può essere sostituito da un compagno già coinvolto all'interno dell'area di gioco solo in seguito ad ogni goal realizzato oppure dopo aver subito un inserimento o la conduzione palla nell'area di meta.

Conquista dell'area di meta. La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità descritte di seguito:

1) **Inserimento di un compagno.** La meta della squadra a difesa della porta sull'inserimento del compagno si considera valida solo se il giocatore che ha toccato la palla all'interno dell'area di meta, al momento dell'ultimo tocco da parte del proprio compagno che gliel'ha trasmessa, si trovava ancora all'interno dell'area di gioco principale: i giocatori a difesa della porta non possono quindi attendere la palla stazionando già all'interno dell'area di meta. L'inserimento in area di meta può avvenire anche da situazioni di palla inattiva: calci di punizione; rimesse laterali.

2) **Conduzione della palla.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce all'interno dell'area di meta deve toccarla prima e dopo la linea che la divide dallo spazio di gioco senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte del giocatore sostegno degli avversari.

Il sostegno all'interno dell'area di meta può intercettare il passaggio rivolto all'avversario che si inserisce e cercare di contendergli la palla senza mai uscire dal suo spazio di competenza.

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 (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come quella del calcio di rigore dalla linea di porta, è di 7 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nel caso specifico presentato di seguito:

- quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol, la ripresa dello stesso avviene attraverso un possesso di palla da parte del giocatore "sostegno".

Si ribadisce inoltre che le rimesse da fondo-campo, le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Due casi "limite":

- Se il giocatore a sostegno della squadra che attacca la porta esce dall'area di meta entrando nell'area di gioco l'infrazione viene punita attraverso una rimessa in gioco con le mani effettuata da parte del portiere. È inoltre discrezione dell'arbitro valutare quando l'eventuale ingresso in campo del sostegno impedisce la regolare realizzazione di una meta, in tal caso viene comunque assegnato un punto agli avversari anche qualora il giocatore in possesso di palla non sia riuscito a portarla oltre la linea di meta.
- Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta e realizzare un punto. Come previsto dal regolamento del gioco del calcio il portiere può tenere il pallone in mano per un massimo di 6 secondi.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

PULCINI #FUTSALCHALLENGE
Squadre partecipanti:

- **ASD SPORTIVAMENTE AMICI**
- **APD SAMMICHELE 1992**
- **FUTSAL FRIEND GIOVINAZZO**

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
"Pivot goal vs Pivot Meta" della durata di 5 minuti e di una gara 5c5 della durata di 3 tempi da 15' 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.

PIVOT GOAL VS PIVOT META

4. PIVOT GOAL vs PIVOT META

TROFEO CONI
Squadre partecipanti:

- **ASD PINK SPORT TIME**
- **SSD LEVANTE AZZURRO**

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

CALCIO INTEGRATO

La FIGC, con il Settore Giovanile e Scolastico, promuove l'inclusività attraverso il progetto di Calcio Integrato. L'inclusività è infatti al centro delle priorità educative del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC, in particolar modo nelle numerose attività delle società in cui è sempre promossa l'inclusività e l'uguaglianza di opportunità per tutti i partecipanti alla base di una cultura più inclusiva e rispettosa delle diversità.

L'obiettivo primario dell'iniziativa è quello di rendere inclusivo ogni progetto, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria ai progetti nelle società, promuovendo attivamente la partecipazione dei bambini e dei giovani con disabilità nell'ambito dell'attività di calcio. Questo impegno è al centro delle azioni messe in atto dal Settore Giovanile e Scolastico, che si adopera per organizzare e sostenere iniziative volte a rendere accessibile il calcio a tutti, indipendentemente dalle abilità individuali.

Ogni progetto scolastico si propone di considerare le specifiche caratteristiche di ciascun partecipante, garantendo un'esperienza inclusiva, accogliente e autenticamente sportiva.

Attraverso queste iniziative, SGS rafforza il suo impegno nell'affermare che lo sport, e il calcio in particolare, possa essere uno strumento potente per la costruzione di una società più inclusiva e rispettosa delle diversità, promuovendo valori di solidarietà, collaborazione e accettazione reciproca.