



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO EVOLUTION PROGRAMME

CATEGORIA PULCINI “TORNEO #GRASSROOTS CHALLENGE” STAGIONE SPORTIVA 2025-2026 PROGETTO TECNICO-I FASE REGIONE PUGLIA



Premessa

Lo scopo di questo nuovo progetto tecnico che vi presentiamo è quello di fornire una serie di opportunità di confronto che si diversificano di volta in volta con l'obiettivo comune di favorire la crescita dei giovani calciatori che con passione frequentano le Scuole di Calcio e con tanto impegno cercano di superare i propri limiti migliorando le proprie abilità.

Il programma intende valorizzare anche il percorso educativo delle società, promuovendo il valore del Fair Play e, contestualmente, coinvolgendo i genitori ad essere parte integrante del confronto, dove il sostegno che loro stessi forniranno ai propri figli si traduce in punteggi assegnati alla squadra.

Nell'organizzazione dei confronti ci siamo preoccupati di rendere semplice l'organizzazione, utilizzando pochi attrezzi, senza dover spostare nulla di impegnativo, lasciando quindi più spazio possibile in termini di tempo al divertimento dei bambini, al loro impegno in campo, con sfide continue e pochi, limitati, momenti di pausa.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7vs7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, e sarà preceduta da situazioni di gioco che mettono in rilievo le abilità dei singoli giocatori, e le capacità di collaborare per trovare nuove e diversificate soluzioni nel modello di gioco 3vs3 e 4vs4, che stanno prendendo sempre più spazio nel panorama delle attività proposte nell'attività giovanile.

Questa modalità di confronto permetterà ai giovani calciatori di cimentarsi in differenti situazioni di gioco che comportano l'applicazione di abilità tecnico-tattiche individuali, consentendo loro di aumentare il bagaglio di esperienze vissute, sia sul piano tecnico e motorio, che sul piano emozionale. Un percorso da seguire con sensibilità, attenzione e continuità da tutti gli attori (tecnici, dirigenti, genitori), in cui il Settore Giovanile e Scolastico si mette a completa disposizione di tutti i club, attraverso le sue strutture regionali e provinciali ed in particolare attraverso i Centri Federali Territoriali (CFT) e le Arre di Sviluppo Territoriale (AST) e tutti i collaboratori nell'ambito dell'Attività di Base.

Il progetto che presentiamo ha quindi l'obiettivo di fornire strumenti utili ai tecnici affinché possano far crescere i bambini con le giuste motivazioni, con i giusti tempi, con le migliori competenze messe in campo.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO EVOLUTION PROGRAMME

Per questi e diversi altri motivi, questo progetto è parte integrante dell'*EVOLUTION PROGRAMME*, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base, che si realizza essenzialmente considerando due principi:

- per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti durante le sedute di allenamento ed in occasione degli incontri ufficiali;
- per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo e con lo sviluppo di un percorso di incontri che si realizzi con continuità nel corso della stagione sportiva.

Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini *#GrassrootsChallenge* sono state sviluppate nel rispetto dei 10 presupposti individuati nella Metodologia CFT rivolta alla fascia d'età 5-12 anni: Giocatore come protagonista; organizzazione dell'allenamento; clima sereno; elevato tempo di impegno motorio; + gioco - esercizi; educare attraverso il movimento; appassionare allo sport; orientarsi al compito; includere; variabilità della pratica. In particolare, le 2 situazioni di gioco del Torneo presentano le seguenti caratteristiche pratiche: semplicità organizzativa; numero ridotto di giocatori (3vs3 e 4vs4); elevato tempo di impegno motorio sul compito concesso ai giovani giocatori e giocatrici rispetto alle tempistiche riservate ad ogni proposta; attività situazionale che prevede scelte e confronto; elevata densità di esperienze motorie e tecniche; possibilità di successo per giocatori con caratteristiche fisico/tecniche differenti; approccio ludico; diversificazione degli obiettivi tecnici; sviluppo di principi di gioco.

Per approfondire i 10 presupposti della metodologia CFT per l'Attività di Base e farsi un'idea più chiara dell'indirizzo che il Settore Giovanile e Scolastico intende promuovere per le categorie più giovani è possibile consultare il manuale: "Allenare l'Attività di Base, Soluzioni per la formazione del giovane giocatore", disponibile in formato elettronico. Questo, così come tutti gli altri documenti redatti nell'ambito del Programma di Sviluppo Territoriale, sono ovviamente disponibili in forma gratuita a chiunque ne faccia richiesta (allenatori, dirigenti e genitori).

Nell'attività che ora andremo ad illustrare, Evoluzione dell'ormai noto "Sei Bravo a... Scuola di Calcio", le squadre si confronteranno in due diverse modalità che per questa stagione sportiva, nella regione Puglia, si sintetizzano in:

Svolgimento del confronto tra le due squadre con 14 calciatori in lista:

- ✓ Fase 1: Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5' minuti;
- ✓ Fase 2: Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i restanti 7 calciatori durata 5' minuti;
- ✓ Fase 3: 1° tempo della partita di 15' minuti;
- ✓ Fase 4: 2° tempo della partita di 15' minuti;
- ✓ Fase 5: 3° tempo della partita di 15' minuti;
- ✓ Graduatoria Partecipazione e Fair Play



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

Partecipazione dei Giovani Calciatori

Le squadre devono presentarsi con almeno 14 giocatori per ottenere un bonus di 2 punti nella graduatoria del singolo confronto.

Situazioni di gioco in pillole

Situazioni di gioco 3 contro 3

All'interno di uno spazio che comprenda l'area di rigore si gioca 3 contro 3 nel quale:

- ⚽ Una squadra ha il compito di fare goal (fase offensiva) nella porta difesa dal portiere;
- ⚽ L'altra squadra ha il compito di finalizzare un passaggio (fase difensiva) all'interno delle due porticine di dimensioni ridotte larghe 1,50 mt.;

Regole di gioco:

- ⚽ La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori di movimento;
- ⚽ La squadra che attacca le porticine schiera un portiere e due calciatori di movimento;
- ⚽ Il portiere non può prendere con le mani su retropassaggio di un proprio compagno; **In questa circostanza il portiere può ricevere pressione da parte dall'avversario;**
- ⚽ Il portiere con palla a terra può finalizzare un passaggio all'interno delle due porticine;
- ⚽ Un passaggio all'interno delle due coni si considera valido se rasoterra;
- ⚽ Il pallone deve entrare all'interno dei due coni che definiscono i pali, se passa sopra o li tocca, il punto non è valido;
- ⚽ All'interno dell'area di rigore ogni fallo da parte della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore;

Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:

- ⚽ Quando il pallone esce attraverso la linea che unisce le due porticine la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta;
- ⚽ La ripresa del gioco avviene con un passaggio della palla dalla linea che unisce le porticine;
- ⚽ Il goal non è valido direttamente dalla ripresa del gioco;
- ⚽ Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo della porta e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con un calcio di rinvio;
- ⚽ Anche in seguito ad un goal la ripresa del gioco avviene con un calcio di rinvio;
- ⚽ In occasione del calcio di rinvio i calciatori avversari devono stare fuori dell'area di rigore fino a quando il pallone viene calciato;
- ⚽ Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
- ⚽ Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

Situazione di gioco nel 4 contro 4

All'interno di uno spazio compresa l'area di rigore si gioca 4 contro 4 nel quale:

- ⚽ Una squadra ha il compito di fare goal (fase offensiva) nella porta difesa dal portiere;
- ⚽ L'altra squadra ha il compito di fare meta (fase difensiva) in due modi:
 - Condurre la palla all'interno dell'area di meta;
 - L'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta;

Regole di gioco:

- ⚽ La squadra che attacca la porta schiera tre calciatori all'interno dell'area di gioco ed un quarto all'interno dell'area di meta che funge da sostegno per i compagni;
- ⚽ Il sostegno gioca regolarmente ma non può entrare in area di gioco, l'eventuale infrazione viene punita con una rimessa in gioco con le mani da parte del portiere;
- ⚽ Se l'eventuale ingresso nel campo di gioco da parte del sostegno impedisce la realizzazione della meta la stessa viene convalidata;
- ⚽ Il sostegno non può fare goal;
- ⚽ Il sostegno può essere sostituito in seguito ad un goal o dopo aver subito una meta;
- ⚽ La squadra che attacca l'area di meta schiera un portiere e tre calciatori;
- ⚽ La meta si considera valida in due modi, quando:
 - Il calciatore entra nell'area di meta in conduzione di palla ovvero tocca la palla prima e dopo la linea di meta senza che nessuno tocchi il pallone;
 - Il calciatore che riceve e stoppa il pallone al momento del passaggio del compagno si trovava ancora all'interno dell'area di rigore;
- ⚽ I calciatori a difesa della porta non possono stazionare all'interno dell'area di meta in attesa del passaggio del compagno;
- ⚽ L'inserimento nell'area di meta può avvenire anche da palla inattiva, in seguito ad una rimessa laterale o calcio di punizione;
- ⚽ Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio dal proprio compagno; **Il portiere può essere attaccato contrariamente a quanto avviene in gara;**
- ⚽ Il portiere può lanciare un compagno
- ⚽ All'interno dell'area di rigore ogni fallo della squadra che difende la porta viene punito con un calcio di rigore, all'esterno della stessa vengono puniti come da regolamento;

Ripresa del gioco all'uscita del pallone dal campo:

- ⚽ Quando il pallone esce dall'area di meta la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che attacca la porta ed avviene con un passaggio della palla da parte del giocatore di sostegno;
- ⚽ Quando il pallone esce dalla linea di fondo campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta questa avviene con un calcio di rinvio.
- ⚽ Dopo un goal la ripresa del gioco avviene con la stessa modalità prevista sopra;
- ⚽ Le rimesse laterali e i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento;
- ⚽ Il portiere può tenere in mano il pallone massimo 6 secondi come da regolamento;
- ⚽ Il portiere può lanciare il pallone con le mani o con i piedi per realizzare una meta;



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

EVOLUTION PROGRAMME

Punteggio

La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal realizza un punto.

- Il totale dei goal è la somma delle reti realizzate nelle due fasi di gioco Fase1+Fase2;
- In caso di parità nel numero dei goal, viene preso in considerazione la somma dei goal effettuati nelle porticine e delle mete realizzate;
- In caso di ulteriore parità si assegna un punto ad entrambe le squadre;
- Il punto conquistato si somma a quelli realizzati nei successivi **tre tempi di gara**;

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 delle situazioni di gioco, 1 punto per ogni tempo di gioco.

1) Partite 7 contro 7

- assegnazione di un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato (si ricorda che sono previsti **3 tempi di gioco**)

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

Società	Situazioni di gioco	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo p7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	1	2

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

2) Graduatoria "Partecipazione e Fair Play"

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



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO EVOLUTION PROGRAMME

*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

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

Il passaggio da una fase all'altra è dettato dalla sommatoria della graduatoria di merito e i punti dell'attività tecnica.

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 del club;
- Migliore Posizione nella graduatoria di Merito;
- Esito dello scontro diretto limitatamente al confronto tecnico (non considerando le situazioni di gioco);
- Sorteggio



Fase				Delegazione	
Data		Orario		Luogo	

Società 1 :	
Società 2 :	

	Risultato tempi di gioco (goal fatti)			Società	A --> Punteggio "Gara"			TOTALE
	1° tempo (15')	2° tempo (15')	3° tempo (15')		1° tempo	2° tempo	3° tempo	
Società 1 :								
Società 2 :								

	B --> Punteggio "Small Sided Gamed"						
	3 vs 3	4 vs 4			3 vs 3	4 vs 4	
	Goal (Offensiva)	Goal (Offensiva)	Totale goal	PUNTEGGIO	Metete (Difensiva)	Metete (Difensiva)	Totale metete
Società 1 :							
Società 2 :							

Il totale delle metete si utilizza solo in caso di parità di goal

	C --> Punteggio Incontro (A + B)		
	A	B	A + B = C
Società 1 :			
Società 2 :			

	D --> Punteggio Bonus (14 = 2; 13 o 12 = 1, <12 = 0)	
	N.° Giocatori utilizzati	Bonus
Società 1 :		
Società 2 :		

	A cura del Comitato Organizzatore		
	C	D	TOT.
Società 1 :			
Società 2 :			

	D --> Punteggio Bonus Ragazze	
	N.° Giocatrici utilizzate	Bonus
Società 1 :		
Società 2 :		

Sostituzioni effettuate secondo regolamento? Società 1 :
Società 2 :

SI	NO
SI	NO

Note (ammoniti, espulsi, green card, infortuni, comportamento...):

Firma Dirigente Società 1

Firma Dirigente Società 2

Firma arbitro (solo se presente)

* Si ricorda di allegare le distinte delle due squadre

Il presente referto, completo di distinte regolarmente firmate, dovrà essere inviato entro 48 ore a: mail delegato tecnico responsabile ADB

**GRASSROOTS CHALLENGE 2026 Pulcini****SOCIETÀ:**

FASE:				Data:	Luogo:	
DATA DI NASCITA				N° Cartellino	NOME	COGNOME
N°	Giorno	Mese	Anno			
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						

TECNICO SIG.		TESSERA N°
DIRIGENTE ACC. SIG.		TESSERA N°
MASSAGGIATORE SIG.		TESSERA N°
MEDICO SIG.		TESSERA N°

Il Dirigente Accompagnatore
