



TORNEO Grassroots Challenge 2025/2026

CATEGORIA Pulcini

L'attività, riservata alla categoria Pulcini, è da considerarsi ufficiale a tutti gli effetti: pertanto la partecipazione alla Manifestazione è obbligatoria per tutte le Società appartenenti al 2° e 3° livello di Qualità.

Le Società dovranno favorirne lo svolgimento, mettendo a disposizione impianti di gioco e relative strutture e attrezzature.

I giovani calciatori coinvolti avranno la possibilità di confrontarsi attraverso la modalità di gioco 7vs7, modello di riferimento per la categoria Pulcini, abbinato alle Proposte Pre Gara (ove previsto), con situazioni di gioco 4 VS 4, che coinvolgeranno i giocatori in fase offensiva e/o difensiva.

Gli abbinamenti per la prima fase sono i seguenti:

OLYMPIC MORBEGNO – ARDENNO BUGLIO

NUOVA SONDRIO CALCIO – PENTA PIATEDA

ALBOSAGGIA PONCHIERA - TIRANESE

REGOLAMENTO TECNICO

– Modalità di svolgimento e durata della gara

1. Nella prima fase le Società saranno suddivise in raggruppamenti da 2 squadre che si incontreranno una sola giornata. Le Squadre si confronteranno in Gare 7 contro 7 con tre tempi di gioco della durata di 15 minuti ciascuno con attività pre-gara (situazione di gioco 4vs4).

2. La seconda fase le Società si incontreranno in un raggruppamento da 3 squadre tra loro in sfide singole con attività pre-gara (situazione di gioco 4vs4) seguita da tre tempi di gioco di 15 minuti ciascuno. In questo caso la situazione di gioco deve essere conteggiata come punteggio nel risultato finale.

Le regole di gioco da utilizzarsi sono quelle indicate per la fase primaverile spiegate nelle recenti riunioni.

N.B. Si precisa che la formula del torneo (tempistiche di gioco e attività) è stata adattata alla realtà territoriale per favorire l'organizzazione e lo svolgimento dell'attività da parte delle società.

- **PRIMA FASE DA EFFETTUARSI ENTRO DOMENICA 12/04/2026**
- **SECONDA FASE DA EFFETTUARSI ENTRO DOMENICA 26/04/26**

Punteggi e classifiche (fasi provinciali)

La “GRADUATORIA DI MERITO/CLASSIFICA” finale sarà data dalla somma dei punteggi C e D.

Le squadre prime classificate nella graduatoria di merito accederanno alla fase successiva.

A- ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “GARA”

Il risultato della “GARA” nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi: quindi ogni tempo non costituisce gara a sé, ma “mini-gara”. Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella esemplificativa riportata qui di seguito:

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara:	3 - 3
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2 - 2
Due tempi in pareggio ed un tempo vinto da una delle due squadre:	3 - 2
Un tempo in pareggio e due tempi vinti da una delle due squadre:	3 - 1
Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi:	3 - 0
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2 - 1

B) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “SITUAZIONI DI GIOCO 4vs4”

Alla squadra che risulterà vincitrice nella sfida delle “SITUAZIONI DI GIOCO”, verrà assegnato un punto da aggiungere al “ PUNTEGGIO GARA”(A) per la squadra che ha vinto, oppure un punto per ciascuna squadra in caso di parità.

C) ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco (punteggio gara) e delle Situazioni di Gioco (se svolto), 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

Nel caso in cui due o più squadre terminino il girone con lo stesso numero di punti, verranno considerati i criteri in ordine elencati:

1. Esito degli incontri diretti (risultato dei 3 tempi di gioco di ogni singola gara)
2. Esito delle sfide nelle “Situazioni di Gioco”
3. Miglior punteggio ottenuto nella graduatoria “BONUS”
4. Sorteggio



2) Titolo: "Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11"

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).

Durata: almeno 5 minuti.

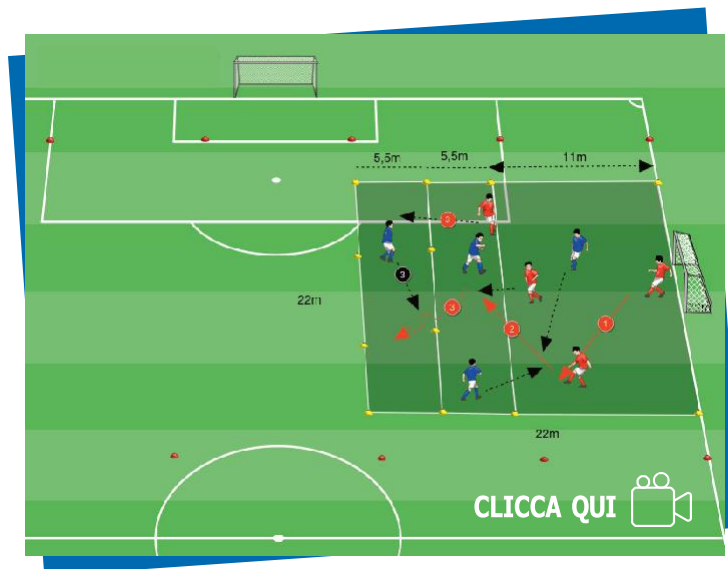


Figura 2

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:

- w 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).
- w Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco, a meno che non sia l'unica attività possibile tra le tre opzioni proposte.. Le modalità di rotazione dei giocatori tra le varie proposte pre-gara viene presentata a pagina 20.

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.



REFERTO MANIFESTAZIONE GRASSROOTS CHALLENGE 2025/26

^ GIORNATA DATA ___/___/___ GIRONE ___ ORE ___ CAMPO DI GIOCO ___

	SQUADRE	FIRMA DIRIGENTI
A		
B		
C		

GIOCO		SQUADRE	1°TEMPO	2°TEMPO	3°TEMPO	punto SITUAZIONE 4VS4	TOTALE		Punteggio incontro	
1	PARTITA 7 vs 7									
2	PARTITA 7 vs 7									
3	PARTITA 7 vs 7									

CLASSIFICA	Totale PUNTEGGIO INCONTRI
1°	
2°	
3°	