



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



GRASSROOTS CHALLENGE

Nell'attività "Grassroots Challenge" possono partecipare tutti i tesserati facenti parte nella stagione corrente 2025-2026 della categoria **PULCINI**.

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 si sintetizzano in:

- 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 (15' minuti in caso di raggruppamento a 3 squadre, 10' in caso di raggruppamento a 4 squadre)
- Fase 4: 2° tempo della partita (15' minuti in caso di raggruppamento a 3 squadre, 10' in caso di raggruppamento a 4 squadre)
- Graduatoria Partecipazione e Fair Play

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 dei 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 possesso palla dalla linea che unisce le porticine;
- ✓ 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;

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, **non può essere attaccato nella sua area di meta**, 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 possesso 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;

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 di goal viene considerato il numero totale di 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 due 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

2) Attribuzione punteggio bonus

Partecipazione con almeno 10 giovani calciatori e/o calciatrici	0,5 punti per ciascuna gara
Partecipazione con almeno 12 giovani calciatori e/o calciatrici	1 punto per ciascuna gara
Partecipazione con almeno 14 giovani calciatori e/o calciatrici	2 punti per ciascuna gara
Partecipazione con almeno 3 giovani calciatrici	1 punto per ciascuna gara

Determinazione della Graduatoria Finale

In caso di parità tra 2 o più squadre nella graduatoria finale, si terrà in considerazione i seguenti parametri nell'ordine definito:

- 1- Vincente nello scontro diretto (SOLO punteggio incontro)
- 2- Punti totali nelle situazioni di gioco 3c3 e 4c4.
- 3- Qualità del Club Giovanile (1° livello, 2° livello, 3° livello)
- 4- Gol segnati negli scontri diretti
- 5- Differenza reti negli scontri diretti