



## TORNEO GRASSROOTS CHALLENGE U11

### Delegazione di BIELLA

#### **Società partecipanti 2025/26**

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C
BORGOSERIA	BIELLESE	Squadra con miglior punteggio GIRONE A
DUFOUR VARALLO	GAGLIANICO	Squadra con miglior punteggio GIRONE B
FULGOR CHIAVATTESE	PORDERANO	Seconda con miglior punteggio tra i due gironi
CITTA' DI COSSATO	VALLE ELVO	

Ogni Società dovrà affronterà tutte le altre inserite nello stesso girone della manifestazione. Al termine dei due gironi, le 2 Squadre con i punteggi più alti più la seconda squadra con il miglior punteggio tra i due gironi (secondo i criteri del GRASSROOTS) si affronteranno in un’ulteriore raggruppamento da 3

Le squadre ospitanti dovranno garantire l’organizzazione dell’evento e il materiale tecnico per l’attività. Si ricorda che NON è possibile far pagare il biglietto di ingresso per gli eventi federali.

È possibile svolgere l’attività del girone anche in un’unica giornata qualora una società abbia la possibilità di ospitare le altre due società. il tutto secondo le modalità del GRASSROOT CHALLENGE

### Partecipazione

Nella fase locale, l’attività è riservata alla categoria “Pulcini” nati dall’ 1.1.2015 al 31.12.2016. All’attività possono partecipare giovani calciatrici nate nel 2014, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile Scolastico. Possono partecipare solo i tesserati FIGC e non sono consentiti prestiti.

### Modalità di partecipazione e di comunicazione

Ciascuna Società può partecipare con una sola squadra.

Le due Squadre con i punteggi più alti dei rispettivi gironi (A-B) più la seconda squadra con il punteggio più alto tra i due gironi si sfideranno in un alto raggruppamento che determinerà il passaggio alla fase successiva.

La squadra ospitante dovrà comunicare al collaboratore tecnico territoriale e alla delegazione di appartenenza specificando luogo, orario, squadre, modalità di svolgimento etc.. delle gare, sia del girone che della fase finale almeno 5 giorni prima dell'evento.

Le gare saranno dirette con il meccanismo dell'auto arbitraggio.

A livello organizzativo si dispone che le società identifichino il dirigente-arbitro che avrà il compito di dirimere le controversie dei bambini qualora in disaccordo.

Il dirigente-arbitro dovrà inoltre effettuare l'appello e la verifica della documentazione di gara.

In ogni caso i **referti gara con allegate le distinte** dei giocatori devono essere trasmesse via mail a: **biella.adb@gmail.com** entro e non oltre le 48h successive all' evento

**Tutte le gare vanno disputate entro il 15/03/2026**

### **Modalità di svolgimento delle gare**

Le squadre si confronteranno in partite 7c7 e nelle situazioni di gioco 4c4 e 3c3 riferite alla categoria.

La durata delle gare è 3 tempi da 10 minuti ciascuno e la durata delle situazioni di gioco è 2 tempi da 5 minuti, è possibile fare partite multiple in contemporanea.

ESEMPIO:

SQUADRA A vs SQUADRA B    5' 4V4 e 3V3 (squadra A gol nella porta e squadra B gol a metà)

                                      5' 4V4 e 3V3 (squadra B gol nella porta e squadra A gol a metà)

                                      2/3 tempi da 15' o 10' 7 vs 7

### **Sostituzione dei calciatori**

Tutti i calciatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due. Nel terzo tempo potranno essere effettuate sostituzioni liberamente purché a gioco fermo.

### **Attribuzione punteggi**

In linea con i principi pedagogici che sostengono la formulazione delle graduatorie, di seguito si indicano i parametri che verranno considerati per la formulazione delle graduatorie stesse.

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

#### **• 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:

<u>Combinazione risultati</u>	<u>Punteggio GARA</u>
Pareggio in tutti e tre i tempi della gara: risultato finale	3-3
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
Una vittoria a testa ed un pareggio nei tre tempi:	2-2
Due vittorie di una squadra ed una vittoria dell'altra nei tre tempi:	2-1

- **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO «SITUAZIONI DI GIOCO 3c3 e 4c4»**

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

- **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “INCONTRO”**

Il risultato complessivo dell’“INCONTRO” è determinato dalla somma dei risultati dei tempi di gioco e delle Situazioni di Gioco, 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

- **ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO “BONUS”**

Al punteggio “INCONTRO” viene aggiunto il punteggio BONUS secondo i seguenti parametri che andranno a contribuire alla determinazione della classifica generale.

Partecipazione con almeno 12 giovani calciatori e/o calciatrici	1 punti 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

### **PUNTEGGIO “BONUS” PUNTI**

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 2/3 tempi di gioco di ogni singola gara)
2. Esito delle sfide nelle “Situazioni di Gioco” o delle “Multipartite” negli incontri diretti
3. Qualità del club
4. Sorteggio

## SITUAZIONI DI GIOCO 4c4/3c3 - obbligatorie "Attività PRE GARA"

### 1) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11"

#### Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **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 porzioni 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 • U10/U11*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 1

### 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 metà, 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

**Per ogni fase si tiene conto sia dei gol e delle mete. Vince la situazione chi effettua il maggior numero di GOL. In caso di parità di gol effettuati si procederà con il conteggio delle mete.**