



**Settore Giovanile e Scolastico**  
**Campania**

**Comunicazioni del Coordinamento Regionale Sgs del**  
**01 Aprile 2025**

**Si pubblicano in allegato alla seguente comunicazione:**

- **Under 13 Elite Raggruppamento Festa Finale Regionale**
- **Raggruppamenti squadre iscritte tornei Pulcini Grassroths Challenge**

## ESORDIENTI FAIR PLAY ELITE 2024/2025

### **ATTIVITÀ NAZIONALE GIOVANILE UNDER 13 DI CALCIO A NOVE**

#### **Under 13 Elite - Festa Finale Regionale (6 Aprile 2025)**

La **Festa Finale Regionale** si disputerà in un'unica giornata sullo stesso campo designato dal Coordinamento Regionale Sgs dove si svolgeranno le ultime due gare della **Terza fase Interprovinciale**. Le **prime 2 (due) classificate** delle graduatorie di merito del raggruppamento della **Terza fase Interprovinciale** al termine della "Festa Finale Regionale" accederanno alle "Fasi Interregionali" previste tra il 23 e il 30 Aprile 2025.

#### **Under 13 Elite– Programma gare Festa Finale Regionale**

G.	Gara	Data/Ora	Impianto	Località	Indirizzo
3°	Blue Devils - Oasi Giugliano	06/04/2025 10:30	"S. Gennaro dei Poveri"	Napoli – Sanità	Vicoletto S. Gennaro
3°	Real Casarea - Foxes S.S.	06/04/2025 10.30	"S. Gennaro dei Poveri"	Napoli – Sanità	Vicoletto S. Gennaro

\*\*\*\*\*

evolution  
programme



**Grassroots**  
· CHALLENGE ·

## Categoria Pulcini

### TORNEO PULCINI GRASSROOTS CHALLENGE 2025

In allegato alla presente comunicazione raggruppamenti della Prima Fase Interprovinciale delle società che hanno fatto richiesta di partecipazione nei termini fissati, ai tornei in epigrafe riservati alla categoria **Pulcini nati 2014 e 2015 obbligatorio per le società riconosciute di 2° e 3° Livello, dandone** la possibilità di partecipazione a tutte le società riconosciute di **1° Livello**, che ne facciano richiesta **fino alla fase regionale**; La prima fase si svilupperà strutturandosi su raggruppamenti costituiti su base provinciale o per vicinanza territoriale, affiancandosi all'attività di base organizzata dalle delegazioni di riferimento. Le fasi successive si svilupperanno su raggruppamenti a carattere interprovinciale e regionale fino alla definizione delle società che parteciperanno al **"Grassroots Festival Regionale"** in programma nel mese di **Giugno 2025**

#### Pulcini Grassroths Challenge - Prima fase Interprovinciale – (9/30Aprile 2025)

Le **48 squadre** iscritte saranno suddivise per criteri di vicinanza geografica e/o provinciale in **12 raggruppamenti di 3/4 squadre** con gare di solo andata:

Raggruppamento A	Raggruppamento B	Raggruppamento C	Raggruppamento D
Juve San Prisco	Agorà Academy	Arci Uisp Scampia	Sport Village
Tdl Marcianise	Foxes S.S.	Blue Devils	Alma Verde
Real Sito San Leucio	Memory G. Caracciolo	Napoli Nord Fc	Oasi Giugliano
		Pol D. Boys Melito	
Raggruppamento E	Raggruppamento F	Raggruppamento G	Raggruppamento H
Real Vesuvio	Real Casarea	Trotta Olimpia 2019	Afragola'92 Project
S. Sebastiano C. Mazzeo	Atletico Portici 2009	Soccer Dream Palma C.	Brothers Napoli
Massimo Perna	Turrìs Calcio	Giancarlo Vindice Calcio	Cantera Napoli
Centro Ester Ssd			
Raggruppamento I	Raggruppamento L	Raggruppamento M	Raggruppamento N
Virtus Junior Stabia Fr	Grippo Drs Benevento	Soccer Friends Mp	Sporting Sala Consilina
Polisportiva Agrese	Lmm Montemiletto	Diesse	Pol. Santa Maria Cilento
Sorrento Calcio 1945	Sportland Nola Calcio	Scuola Calcio Spes	Gelbison S.S.D. Arl



### Pulcini Grassroths Challenge - Seconda fase Interprovinciale – (14 Maggio 2025)

Le prime due (2) classificate delle graduatorie di merito di ogni **raggruppamento** della Prima Fase accederanno alla Seconda fase Interprovinciale suddivise per criteri di **vicinanza geografica e/o provinciale** in **8 raggruppamenti** composti da **3 squadre** con gare di sola andata da disputarsi in **un' unica giornata** sullo stesso campo designato dal Coordinamento Regionale Sgs:

Raggruppamento 1	Raggruppamento 2	Raggruppamento 3	Raggruppamento 4
Raggruppamento 5	Raggruppamento 6	Raggruppamento 7	Raggruppamento 8

### Pulcini Grassroths Challenge - Terza fase Interprovinciale – (21 Maggio 2025)

Le prime classificate delle graduatorie di merito di ogni **raggruppamento** della Seconda Fase accederanno alla Terza fase Interprovinciale suddivise **sorteggio integrale** in **2 raggruppamenti** composti da **4 squadre** con gare di sola andata da disputarsi in **un'unica giornata** sullo stesso campo designato dal Coordinamento Regionale Sgs

Raggruppamento Y		Raggruppamento Z	

### Pulcini Grassroths Challenge –Festa Finale Grassroths Regionale – (Giugno 2025)

Le prime due (2) classificate delle graduatorie di merito di ogni **raggruppamento** della Terza Fase Interprovinciale accederanno alla Festa Finale Grassroths Regionale suddivise in un unico **raggruppamento** composti da **4 squadre** con gare di sola andata da disputarsi in **un'unica giornata** sullo stesso campo designato dal Coordinamento Regionale Sgs:

Vincente Raggruppamento Y	Seconda Raggruppamento Y	Vincente Raggruppamento Z	Seconda Raggruppamento Z





La società che avrà ottenuto il miglior piazzamento nella graduatoria di merito finale a seguito della “Festa Finale Grassroots Regionale” rappresenterà la Campania alla “Festa Grassroots Nazionale” prevista a Giugno 2025 al Centro Tecnico Federale Nazionale di Coverciano (Fi)

\*\*\*\*\*

## Norme generali di svolgimento del torneo

Le dimensioni del terreno di gioco dovranno essere comprese tra i seguenti valori:

- Lunghezza: misure minime 50 mt. misure massime 65 mt.
- Larghezza: misure minime 35 mt. misure massime 45 mt.

La dimensione delle porte è dei seguenti valori:

- Lunghezza: minimo 4 mt - massimo 6 mt.
- Altezza: minimo 1.80 mt – massimo 2 mt.

Non saranno consentite la disputa di gare su campi di misura inferiore; si raccomanda alle società che ospitano le gare di predisporre gli spazi per le “**Situazioni di Gioco 3c3 – 4c4**” e per la “**Gara 7c7**” nei tempi adeguati per la preparazione e l’inizio degli stessi; I Triangolari Della Seconda Fase si svolgeranno con le seguenti modalità:

L’ordine della disputa della prima gara del triangolare sarà decretato per ordine alfabetico dalla prima nominata (**Es. A vs B /perdente vs C/vincente vs C**), salvo disposizioni diverse previa autorizzazione Referente Regionale. Le prove di abilità tecniche si svolgeranno con la formula classica indicata dal regolamento (**3t x 15’**) sia nel **9vs9** sia per il **7vs7**; nei triangolari è consigliato l’auto arbitraggio, in accordo tra le parti le società dovranno obbligatoriamente mettere a disposizione un dirigente arbitro che verrà designato dal comitato organizzatore a dirigere una o più gare della manifestazione.

Le gare della Prima fase Interprovinciale dovranno essere disputate nei giorni del Mercoledì e il Giovedì negli **orari consentiti dalle ore 15.00 alle ore 18.30 (Le gare con Squadre isolate si possono disputare dalle ore 15.00 alle ore 17.30)**. Le variazioni di orario e campo dovranno essere necessariamente inviate entro il Venerdì antecedente la gara via mail a [base.campaniasgs@figc.it](mailto:base.campaniasgs@figc.it) per la pubblicazione del programma gare nella serata del Lunedì; eventuali recuperi di gare non iniziate, non portate a termine o annullate (Art. 56 Noif) sono recuperate con le modalità fissate, con decisione inappellabile entro il decimo giorno dal rinvio. In caso di concomitanza l’attività ufficiale Sgs, recuperi o tornei autorizzati, le gare del **torneo Pulcini Grassroots Challenge** hanno priorità assoluta concedendo la facoltà alle società di disporre il rinvio delle altre gare.

I referti delle gare redatti esclusivamente sulla modulistica allegata alla presente comunicazione dovranno pervenire entro le ore 24 del giorno successivo dalla disputa della gara, via mail a [base.campaniasgs@figc.it](mailto:base.campaniasgs@figc.it)

*Per quanto non previsto nelle norme sopraindicate, si fa riferimento al **Regolamento del Giuoco del Calcio, al Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico del 01/07/2024** e a i suoi allegati, e a sue successive Circolari esplicative inerenti le modalità di svolgimento delle gare nelle categorie dell’attività di base.*





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

U10/U11

**Pubblicato in Napoli, il 31 Marzo 2025**

***Il Coordinatore Federale Sgs Campania***

***Francesco Cacciapuoti***

***Il Referente Attività di Base Regionale***

***Amedeo Caliendo***

PER TORNARE  
SETTORE



GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

ALLA LOCANDINA



## Norme Generali:

Il modello di competizione per la categoria U10/U11, per la stagione sportiva 2024/25 ripropone la realizzazione di tre attività aggiuntive da abbinare ai tre tempi di gioco che abitualmente caratterizzano le partite di questa fascia d'età:

- Proposte Pre-gara (Situazioni di gioco 3c3 e 4c4)
- Multi-partita

### 4°Tempo di gioco



Proposte pre-gara (fase 1) almeno 5'  
Proposte pre-gara (fase 2) almeno 5'



1° tempo di gioco 15'  
2° tempo di gioco 15'  
3° tempo di gioco 15'



1° tempo Multi-partita 15'  
2° tempo Multi-partita 15'

### Categoria di partecipazione

Valgono le norme previste per la categoria Pulcini Misti (CU n° 17/SGS del 19/8/2024 - Modalità di gioco). Nello specifico possono partecipare giovani calciatori e giovani calciatrici nati dal 1.1.2014 al 31.12.2015 e, qualora fosse necessario, possono partecipare all'attività Pulcini Misti i giovani calciatori nati nel 2016 che abbiano compiuto l'ottavo anno di età (non i nati nel 2017), purché venga effettuata la sottoscrizione del tesseramento Pulcini per lo stesso Club. All'attività possono partecipare anche giovani calciatrici nate nell'anno 2012 e/o 2013, purché in regola con la prevista deroga rilasciata dal Settore Giovanile e Scolastico. Per i Club appartenenti alle Leghe Professionistiche: la partecipazione al Torneo è obbligatoria per i Pulcini 1° anno (con massimo 3 giovani calciatori nati nel 2016).

### Modalità di svolgimento e durata delle gare

Fase 1: Abilità Tecnica - Proposte Pre-Gara

- Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i primi 7 calciatori durata 5' minuti;
- Situazioni di gioco 3vs3 e 4vs4 per i restanti 7 calciatori durata 5' minuti;

Fase 2

- 1° tempo della partita di 15' minuti;

- 2° tempo della partita
- 3° tempo della partita



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

di 15' minuti;  
di 15' minuti;



**Qualora si svolgano più gare nella stessa giornata i tempi di gioco saranno di 12' minuti.**

**N.B. A partire dalla Fase Interprovinciale il Coordinamento si riserva la possibilità di sostituire le Proposte pre-gara con le Multi- partite 5vs5.**

### 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.

## PUNTEGGI E GRADUATORIA DI MERITO

### A- Attribuzione punteggio gara 7c7

Il risultato della "GARA" nasce dalla somma dei risultati dei tre tempi di gara 7c7: quindi ogni tempo costituisce una "mini-gara".

Ogni tempo di gara 7c7 vinto	1 Punto
Ogni tempo di gara 7c7 pareggiato	1 Punto
Ogni tempo di gara 7c7 perso	0 Punti

### B- 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; in caso di parità, verrà assegnato un punto per ciascuna squadra.

Il punto per il risultato delle situazioni di gioco (viene assegnato alla Società che ha realizzato il maggior numero di reti nelle Proposte Pre-Gara (3vs3 e 4vs4). Persistendo la parità il punto Abilità tecnica verrà assegnato ad entrambe le squadre).

### C- 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

PER TORNARE  
SETTORE



GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

ALLA LOCANDINA



0 punti in caso di sconfitta



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme



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

Società	Proposte Pre-gara	1° tempo 7c7	2° tempo 7c7	3° tempo 7c7	Punti Totali
Squadra ALFA	1	1	1	1	4
Squadra BETA	0	1	0	0	1

In questo caso il confronto è terminato con il punteggio di 4-1 per la Squadra ALFA. Pertanto alla Squadra ALFA vengono assegnati 3 punti per la vittoria del confronto che verranno riportati nella Graduatoria Finale

#### D- Attribuzione punteggio bonus

Per il punteggio "BONUS" valgono i seguenti parametri che aggiunti ai punti ottenuti a seguito dei risultati della gara, andranno a contribuire alla determinazione delle graduatorie di merito per l'accesso alle successive fasi previste.

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

### 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

PER TORNARE  
SETTORE



GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

ALLA LOCANDINA





Società GAMMA	1	1	0	2
------------------	---	---	---	---

## E - Parità in graduatoria di merito

In caso di parità tra 2 o più squadre nella graduatoria finale, si terrà in considerazione prioritariamente:

➤ **Migliore Posizione nella Graduatoria Fair Play**

In caso di assenza di parametri della graduatoria Fair Play che permettano la definizione di una squadra superiore in Graduatoria di merito si utilizzeranno i seguenti parametri nell'ordine così definito:

- 1- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio relativo ai 3 tempi di gioco)
- 2- Esito dello scontro diretto (SOLO punteggio Situazioni di Gioco 3c3 e 4c4 o eventuale Multipartita)
- 3- Maggiore Livello di Riconoscimento nel Sistema Qualità del Club Giovanile (3° livello, 2° livello, 1° livello)
- 4- Sorteggio

## SITUAZIONI DI GIOCO PER U10/U11





## 1) Proposta: "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 11 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 della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 3 contro 3 • U10/U11*.
- ✓ **Porta:** consigliate dimensioni regolamentari (3x2 metri).



Figura 1

**Durata:** almeno 5 minuti.

## DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una *situazione di gioco 3 contro 3*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l'altra deve cercare di effettuare un passaggio all'interno delle 2 porte** con dimensioni ridotte (1,5 metri).

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

## REGOLE DEL GIOCO

### Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca di fare gol, difende le due porte con dimensioni ridotte, ha 3 giocatori di movimento.
- **Squadra B:** ricerca il passaggio della palla nelle porte ridotte e difende la porta, ha 2 giocatori di movimento e 1 portiere.
- Il passaggio nelle porte ridotte è valido solo se è rasoterra. Il pallone deve entrare tra i delimitatori che definiscono i pali della porta. Se passa sopra o tocca i delimitatori, il punto non è valido.
- Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).



## Retropassaggio al portiere



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme

U10/U11

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può, inoltre, ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).

## Falli e scorrettezze

- Ogni fallo nell'area di rigore (22x11 metri) viene punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore ogni fallo è punito con un calcio di punizione. La distanza della barriera è sempre di 7 metri.

## Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
- Se la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le due porte ridotte, il gioco riprende con un possesso della squadra che ricerca il gol.
- Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del calcio per la categoria in oggetto.

**Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.**

PER TORNARE  
SETTORE



GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

ALLA LOGO INNA





## 2) Proposta: “Situazione di gioco

### ✓ 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 (a 5,5 metri dall’area di rigore già delimitata per la partita viene definita un’area di meta profonda 5,5 metri).

- ✓ La linea di fondo-campo della partita 7 contro 7 corrisponde a quella della *Situazione di gioco 4 contro 4 • U10/U11*.
- ✓ Porta: consigliate dimensioni regolamentari (4x2 metri).

**Durata:** almeno 5 minuti.



Figura 2

## DESCRIZIONE

All’interno dell’area delimitata si svolge una *situazione di gioco 4 contro 4*. **Una squadra deve finalizzare** verso una porta regolamentare, mentre **l’altra deve cercare di conquistare una zona di meta**, attraverso un passaggio ad un compagno in inserimento oppure con una conduzione di palla.

Non viene registrato il punteggio a meno che questo non sia previsto dallo specifico regolamento della manifestazione.

## REGOLE DEL GIOCO

### Schieramento e ruoli

- **Squadra A:** cerca la realizzazione del gol e difende l’area di meta, ha 4 giocatori di movimento, 3 nell’area di gioco e 1 nell’area di meta (questo giocatore non può entrare nell’area di gioco). Il giocatore nell’area di meta funge da sostegno ai compagni e non può segnare. Può essere sostituito da un compagno dopo ogni gol o dopo ogni meta raggiunta.
- **Squadra B:** cerca di conquistare l’area di meta e difende la porta, ha 3 giocatori di movimento e 1 portiere.

### Conquista dell’area di meta

- **Con inserimento di un compagno**
- Valida solo se il giocatore che riceve la palla è ancora nell’area di gioco al momento del passaggio.
- Può avvenire anche da calci di punizione, rimesse laterali o dal fondo.
- **Attraverso una conduzione della palla**
- Valida se il giocatore che conduce la palla la tocca prima e dopo la linea dell’area di meta senza intervento di un avversario.





### Retropassaggio al portiere

- Il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio da un compagno (all'interno dell'area di rigore) e in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione avversaria (diversamente da quanto previsto nella partita).

### Falli e scorrettezze

- Nell'area di rigore, ogni fallo della squadra in difesa è punito con un calcio di rigore.
- Fuori dall'area di rigore, i falli sono puniti con un calcio di punizione.
- La distanza della barriera per i calci di punizione e di rigore è di 7 metri.

### Ripresa del gioco

- Quando la palla esce dal campo, si applica il regolamento del calcio con due eccezioni:
- Se la palla esce dall'area di meta, il gioco riprende con un possesso di palla del sostegno.
- Se la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa spetta alla squadra che difende la porta, avviene con un possesso del portiere nei pressi della linea di porta (il quale può decidere se trasmettere il pallone con le mani o giocarlo con i piedi).
- Le rimesse laterali e i calci d'angolo seguono il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

### Due casi limite

Se il sostegno della squadra che attacca la porta entra nell'area di gioco, l'infrazione è punita con una rimessa in gioco del portiere.

Il portiere può lanciare un compagno oltre la linea di meta per realizzare un punto. Il portiere può tenere la palla in mano per un massimo di 6 secondi.

**Per quanto non specificato, vale il regolamento del calcio per la categoria U10/U11.**





FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*

U10/U11

PER TORNARE  
SETTORE



GIOVANILE E SCOLASTICO

CLICCA QUI  
FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO

ALLA LOCANDINA





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
programme

# GIOCHIAMO

TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

MODALITÀ DI GIOCO

CATEGORIA

UNDER

**TUTTI**

Adda  
le modalità  
di gioco  
alle necessità  
dei giovani  
giocatori

**DI PIÙ**

Concedi  
maggiore  
tempo  
di impegno  
motorio  
in partita

**MEGLIO**

Varia  
le esperienze  
di gara per  
garantire una  
formazione  
completa

VERSIONE 2



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

*evolution*  
*programme*

U10/U11