



12^o Grassroots

• FESTIVAL •

Football *for* Life

COVERCIANO, 17-18 GIUGNO 2023



LEGENDA

- A** Spogliatoio A
- B** Spogliatoio B
- C** Spogliatoi 1-2-3-4-A-B-C-D
- D** Gazebo "Pokémon"
- E** Bar/Ristoro
- F** Bagni
- G** Museo del Calcio
- H** Ristorante
- I** Ingresso Partecipanti e Pubblico
- L** Ingresso Autorità
- M** Accoglienza
- N** Ristoro Squadre
- O** Gazebo "DANONE"
- P** Gazebo "FIGC"
- Q** FUN ZONE "Pokémon"
- R** Presidio Medico





12^o Grassroots

• FESTIVAL •

Football *for* Life

COVERCIANO, 17-18 GIUGNO 2023

SALUTO DEL PRESIDENTE SGS

Gent.mi,

dopo il lungo periodo di transizione dovuto alla pandemia, che prima ha determinato il blocco delle attività e poi permesso di organizzarle con gradualità, consentendoci di organizzare lo scorso anno un Festival in simultanea in 5 diverse Location in Italia. Siamo così giunti alla dodicesima edizione del Grassroots Festival... Riprendendo il conteggio dopo le 11 Edizioni in cui è stato possibile mettere in risalto tutti i temi più cari alla filosofia del Calcio Giovanile e propria del Grassroots: calcio per tutti, calcio femminile, calcio integrato, benessere e tutela della salute, formazione tecnica, sviluppo ambito socio-educativo, fino ad arrivare ai Valori del Calcio, solo per citarne alcuni.

Questa edizione sarà quindi dedicata al gioco, al divertimento, al coinvolgimento ed alla partecipazione, in un'edizione che sarà caratterizzata anche dalla prima apparizione nella nostra attività di un partner speciale nel mondo dei giovani come **POKÉMON**.

Sarà quindi anche questa un'edizione speciale a cui abbiamo voluto aggiungere anche un altro bell'obiettivo: Celebrare i protagonisti del Calcio di Base in Italia, con la Cerimonia di Assegnazione e **Premiazione degli 11 Grassroots Awards**.

Il Settore Giovanile e Scolastico è infatti in prima linea nello sviluppo del mondo del calcio giovanile coinvolgendo ben oltre 800.000 giovani calciatori e calciatrici che ogni anno praticano il calcio con continuità nelle società sportive, grazie al contributo di esperti e di persone che mettono a disposizione competenze e passione, coinvolgendo sempre di più società, tecnici e dirigenti nel Programma di Sviluppo Territoriale del Settore Giovanile e Scolastico come l'*Evolution Programme*.

Con l'obiettivo di organizzare al meglio tutta l'attività prevista al 12° Grassroots Festival vi preghiamo di comunicare a tutti i partecipanti (Tecnici, Genitori, Accompagnatori) le disposizioni di seguito riportate a cui devono attenersi al fine di garantire ai nostri giovani protagonisti due giorni di divertimento di gioco e di socializzazione.

BUON GRASSROOTS FESTIVAL A TUTTI!

VITO TISCI

PRESIDENTE DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



PROGRAMMA

SABATO 17 GIUGNO 2023

COVERCIANO

- Ore 14.30 Arrivo dei partecipanti a Coverciano
- Ore 14.45 Presentazione dei partecipanti e saluti delle autorità
- Ore 15.00 Attività "PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE"
- Ore 15.30 Attività "POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE"
- Ore 17.30 Termine attività

MONTECATINI

- Ore 20.30 Arrivo squadre al "Palaterme di Montecatini Terme"
- Ore 21.00 Il Settore Giovanile e Scolastico presenta gli "SGS GRASSROOTS AWARDS"
Premio 11 candidature • Premio Pokémon Evolution Challenge

DOMENICA 18 GIUGNO 2023

COVERCIANO

- Ore 8.30 Arrivo dei partecipanti a Coverciano
- Ore 9.00 Presentazione dei partecipanti e saluti delle autorità
a seguire La Federazione Italiana presenta "IL CALCIO INTEGRATO"
- Ore 9.45 Attività dei Club di Calcio a 5, "#FUTSALCHALLENGE"
"TORNEO U.12 FEMMINILE – DNC 2023" – gare 8:8
Attività "CALCIO INTEGRATO" – gare 5:5
Attività Femminile "TORNEO MAGICO" – gare 5:5
- Ore 10.00 Attività "POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE"
- Ore 12.20 Termine attività
- Ore 12.30 Cerimonia di premiazione
TORNEO UNDER 12 DNC • ATTIVITÀ GRASSROOTS • Premio POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE
Saluti delle autorità

All'interno del Centro Tecnico Federale sarà possibile accedere alla "POKÉMON FUN ZONE", con un'area allestita per far divertire i bambini presenti non coinvolti nell'attività ufficiale.

La "Pokémon Fun Zone" sarà essenzialmente destinata alle sfide "POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE" in cui sarà possibile misurarsi nelle sfide a tema proposte per raccogliere il maggior numero di punti possibili, oltre che partecipare ad alcune esercitazioni di calcio-freestyle, organizzate da Freestyle Italia e prendere parte a momenti di intrattenimento e di sano divertimento.

Domenica 18 Giugno, alle ore 12,30 inizieranno le procedure per la premiazione di tutte le squadre partecipanti al **12° GRASSROOTS FESTIVAL**, ed al "CALCIO INTEGRATO", oltre che della squadra vincitrice del **TORNEO FEMMINILE U12 – DANONE NATIONS CUP**.

Per gli atleti non impegnati, oltre ad osservare le squadre coinvolte nell'attività o partecipare all'attività prevista nella Pokémon Fun Zone, sarà possibile visitare il **MUSEO DEL CALCIO** al prezzo speciale di €5,00 a persona, riservato ai gruppi che partecipano al Festival. Per i gruppi sarà possibile prenotare l'orario della visita al numero 055.600526

GRASSROOTS AWARDS

Dal 2010 la UEFA ha istituito i **GRASSROOTS AWARDS**, un premio per i singoli, i club ed i progetti sviluppati nell'ambito del calcio giovanile nelle 55 Federazioni Nazionali nelle categorie "Miglior Club Professionista", "Miglior Club Dilettante", "Migliore iniziativa sociale", "Migliore iniziativa per la diversa abilità", "Migliore iniziativa per la partecipazione".

Il Settore Giovanile e Scolastico dal 2019 ha poi istituito gli **SGS AWARDS**, un riconoscimento nazionale per le categorie individuate dalla UEFA, tanto che i vincitori del premio sono poi i candidati della FIGC che vengono segnalati alla Confederazione europea, ed altre categorie che vengono stabilite di anno in anno.

Nell'edizione 2022 dei SGS Grassroots Awards il Settore Giovanile e Scolastico ha ampliato le categorie in concorso prevedendo un particolare riconoscimento per l'eccezionale lavoro svolto dalle Società e dai singoli soggetti che svolgono attività nello sviluppo del calcio giovanile di base. In questa edizione saranno premiate le seguenti 11 categorie:

1. Miglior Grassroots Club
2. Miglior progetto su Calcio e Partecipazione
3. Miglior Progetto su Calcio e Disabilità
4. Miglior progetto su Calcio e Sociale
5. Miglior progetto di Sviluppo Calcio a 5
6. Miglior progetto di Sviluppo Calcio Femminile
7. Miglior progetto di Sviluppo Calcio nella Scuola
8. Premio Green Card
9. Premio Empowerment Femminile Danone
10. Premio Grassroots Leader
11. Miglior Club Professionistico impegnato nell'attività Grassroots

Nel corso dell'edizione del 12° GRASSROOTS FESTIVAL è previsto uno speciale evento di premiazione che vedrà protagonisti i vincitori di questa edizione che saranno premiati presso il PalaTerme di Montecatini nella serata del 17 Giugno 2023.



Calcio Integrato

IL CALCIO INTEGRATO

Anche quest'anno Il Settore Giovanile e Scolastico prosegue nel percorso dedicato al **CALCIO INTEGRATO** all'interno del Grassroots Festival.

L'evento vedrà la partecipazione di alcuni Club Giovanili che hanno sviluppato nel corso di questa stagione sportiva il progetto di integrazione dedicato a bambini e giovani con disabilità intellettiva e non, tutti in campo insieme per un'attività all'insegna del calcio e dell'inclusione.

L'attività di **CALCIO INTEGRATO** vuole promuovere processi di inclusione attraverso la cultura dello sport e in particolare attraverso il gioco del calcio e soprattutto creare opportunità educative e sportive per la crescita e il divertimento di tutti coloro che saranno coinvolti.

Per l'occasione parteciperanno le seguenti società: **A.S. ROMA** • **UPD ISOLOTTO**

TUTELA MINORI

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC (SGS) si impegna a garantire che il calcio sia uno sport sicuro, un'esperienza positiva e divertente per tutti i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze coinvolti. Seguendo gli approcci UEFA e FIFA, SGS continua a lavorare a strumenti e processi applicabili nell'ambito della tutela dei minori durante gli eventi e le attività proposti. Per info e approfondimenti visita il sito www.tutelaminori-figc.it



**TUTELA
MINORI**

Per l'evento denominato "Grassroots Festival", al fine di supervisionare lo svolgimento delle attività e raccogliere eventuali segnalazioni, è stata individuata quale *Delegata alla Tutela dei Minori Daniela Nardella* (tel. 327.3378807 • mail d.nardella@figc.it).



IL "TORNEO MAGICO" ATTIVITÀ FEMMINILE 5VS5

Con lo scopo di promuovere l'attività femminile in tutte le regioni italiane, e con il fine di raggiungere gli obiettivi posti dalla Nuova Carta del Grassroots della UEFA, il Settore Giovanile e Scolastico, ripropone per il secondo anno il **TORNEO MAGICO** che coinvolge le bambine che hanno iniziato a partecipare all'attività ufficiale per dare continuità all'impegno anche se con una breve esperienza, donando continuità quindi all'attività promozionale avviata con il Programma PlayMakers, oppure alle Società che hanno sottoscritto Convenzioni con Istituti Scolastici.

Attraverso questa attività si vogliono gratificare, insieme, Società Sportive e Scuole, o semplicemente Società interessate a sviluppare l'attività femminile premiandole per l'impegno e la passione con cui stanno contribuendo a sviluppare e promuovere l'attività femminile giovanile nel vero spirito del Grassroots.

REGIONE	NOME SOCIETÀ	CITTÀ
ABRUZZO	ASD Calcio Femminile Chieti	Chieti
ALTO ADIGE	FC Sudtirol	Bolzano
BASILICATA	ASD Real Metapontino	Policoro
CALABRIA	Cosenza Calcio	Cosenza
CAMPANIA	SSD arl Napoli Femminile	Napoli
EMILIA ROMAGNA	Etica Ludis Asd	Valsamoggia
FRIULI VENEZIA GIULIA	ASD UP Comunale Tavagnacco	Tavagnacco
LAZIO	Roma Calcio Femminile	Roma
LIGURIA	UC Sampdoria Spa	Genova
LOMBARDIA	ACF Brescia Calcio Femminile SSD arl	Brescia
MARCHE	APD Ancona Respect 2001	Ancona
MOLISE	Molise	Molise
PIEMONTE/VALLE D'AOSTA	Torino Fc	Torino
PUGLIA	ASD Pink Altamura	Altamura
SARDEGNA	ASD Calcio Tortolì	Tortolì
SICILIA	ASD Femminile Marsala	Marsala
TOSCANA	Vigor Calcio Femminile	Rignano Sull'Arno
UMBRIA	Ternana Calcio SpA	Terni
VENETO	ASD La Vittoriosa	Occhiobello

GARA 1 • ORE 10.00

Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 a1	1 b1	1 c1	2 a1	2 B1
Abruzzo - Alto Adige	Basilicata - Piemonte VA	Emilia R. - Toscana	Liguria - Molise	Lombardia - Puglia
1 a2	1 b2	2 c2	2 a2	2 B2
Sardegna - Umbria	Calabria - Lazio	Mista - Campania	Veneto - Sicilia	Marche - Friuli VG

GARA 2 • ORE 10.45

Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 1 "Fabio Bressi"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 a1	1 b1	1 c1	2 a1	2 B1
Abruzzo - Sardegna	Basilicata - Calabria	Emilia R. - Mista	Liguria - Veneto	Lombardia - Marche
1 a2	1 b2	2 c2	2 a2	2 B2
Alto Adige - Umbria	Piemonte VA - Lazio	Toscana - Campania	Molise - Sicilia	Puglia - Friuli VG

GARA 3 • ORE 11.15

Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 a1	1 b1	1 c1	2 a1	2 B1
Sardegna - Alto Adige	Calabria - Piemonte VA	Mista - Toscana	Veneto - Molise	Marche - Puglia
1 a2	1 b2	2 c2	2 a2	2 B2
Abruzzo - Umbria	Basilicata - Lazio	Emilia R. - Campania	Liguria - Sicilia	Lombardia - Friuli VG

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 17 Giugno le squadre dell'attività del "TORNEO MAGICO", dopo aver partecipato alle *Pokémon Evolution Challenge* nella Fun Zone dedicata, saranno libere da impegni e dovranno ritrovarsi alle **ore 17.10 sul Campo n°2** per il saluto della prima giornata e prepararsi per il trasferimento in Hotel a Montecatini Terme.

Domenica 18 Giugno, al termine dell'attività le giovani calciatrici potranno andare a fare la doccia e prepararsi per la **premiazione prevista sul campo n°2 intorno alle ore 12.30** e successivamente prepararsi per il pranzo previsto alle ore 13.50 circa.

UNDER 12 FEMMINILE • DANONE NATIONS CUP

È giunta alla 7ª edizione il Torneo che consolida la collaborazione tra il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC e Danone per la **DANONE NATIONS CUP**, la competizione mondiale Under 12 che in Italia è riservata esclusivamente alle formazioni femminili.



40 formazioni in più rispetto all'ultima edizione giocata nel Grassroots Festival. Nel corso della stagione il torneo, sviluppato per la crescita e la valorizzazione del calcio femminile giovanile, si è articolato attraverso 12 raggruppamenti territoriali, 2 turni di qualificazione alle Fasi Interregionali al termine delle quali si è definito il quadro delle formazioni qualificate alla Fase Nazionale in programma a Coverciano durante il Grassroots Festival 2023.

Ad accedere alla Final Four 2022/2023 Bari, Fiorentina, Parma e Inter, che nella due giorni di Firenze si affronteranno secondo il consueto format di gioco sviluppato dal Settore Giovanile e Scolastico per determinare la vincente della sesta edizione della Danone Nations Cup.

DOMENICA 18 GIUGNO • ORE 9:45 (in contemporanea su due metà campo)

Gara 1 - Campo 3A	Gara 2 - Campo 3B
Parma Calcio 2022 - SSC Bari	Internazionale - ACF Fiorentina

DOMENICA 18 GIUGNO • ORE 10:45 (in contemporanea su due metà campo)

Gara 3 - Campo 3A	Gara 4 - Campo 3B
ACF Fiorentina - Parma Calcio 2022	SSC Bari - Internazionale FC

DOMENICA 18 GIUGNO • ORE 11:45 (in contemporanea su due metà campo)

Gara 5 - Campo 3A	Gara 6 - Campo 3B
Internazionale FC - Parma Calcio 2022	SSC Bari - ACF Fiorentina

TORNEO "PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE"

L'attività del **TORNEO PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE** è parte integrante del Programma di Sviluppo Territoriale, quindi basato sui presupposti tecnico-organizzativi considerati nei Centri Federali Territoriali ed applicati per le categorie di base.



Le attività tecniche proposte nel Torneo Pulcini #GrassrootsChallenge sono state sviluppate nel rispetto dei seguenti due principi:

1. per i bambini e le bambine: moltiplicare le opportunità di gioco e di esperienze pratiche da far vivere a tutti i partecipanti;
2. per i Tecnici (e gli adulti in genere): incrementare le occasioni di formazione attraverso il coinvolgimento pratico nell'attività svolta in campo.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L'Attività è la naturale evoluzione dell'ormai noto "*Sei Bravo a... Scuola di Calcio*", in cui le squadre si confronteranno in quattro diverse modalità che per questa occasione si sintetizzano in:

1. Gioco in superiorità/inferiorità numerica 4vs4 e/o 3vs3
2. Duello "1vs1"
3. Partite 7vs7
4. Graduatoria Partecipazione, Tifo e Fair Play

Tutte le società disputeranno tre confronti, così combinati:

Primo turno: **Gioco 4vs4 e 3vs3 in superiorità/inferiorità numerica giocata in contemporanea** (durata: 2 tempi da 5')
Duello 1vs1 per i giocatori non impegnati nel gioco
Partita 7vs7 (durata 3 tempi da 10')

Dopo i primi 5' i giocatori devono invertire i ruoli tra chi ha disputato il gioco e chi ha disputato l'1vs1.
Il cambio dei giocatori non prevede tempo di riposo.

Secondo turno: **Gioco 4vs4 e 3vs3 in superiorità/inferiorità numerica giocata in contemporanea** (durata: 2 tempi da 5')
Duello 1vs1 per i giocatori non impegnati nel gioco
Partita 7vs7 (durata 3 tempi da 10')

Dopo i primi 5' i giocatori devono invertire i ruoli tra chi ha disputato il gioco e chi ha disputato l'1vs1.
Il cambio dei giocatori non prevede tempo di riposo.

Terzo Turno: **Partita 7vs7** (durata 40' - 4 tempi da 10')

Nelle **Situazioni di Gioco 4vs4 e 3vs3**, i 14 giocatori coinvolti verranno suddivisi in 2 squadre da 4 calciatori e 2 squadre da 3 calciatori ciascuna al fine di prendere parte al gioco in contemporanea.

I ragazzi che non prendono parte al primo tempo di gioco saranno impegnati nell'1vs1 "**Supero l'Avversario**" o "**Mantengo il possesso della palla**". Nel secondo tempo si invertiranno i compiti. Nel gioco proposto è previsto l'utilizzo di un numero totale di 2 Tecnici o Dirigenti per squadra per il conteggio dei punti realizzati.

Nella **gara 7vs7** rimane l'applicazione dell'obbligo delle sostituzioni. I giocatori impiegati nella gara devono giocare almeno uno dei primi due tempi per intero. Pertanto, al termine del primo tempo i 7 giovani calciatori a disposizione devono prendere parte al secondo tempo.

Nella **gara 7v7** prevista nell'ultimo turno ogni giocatore deve prendere parte a 2 tempi di gioco per intero.

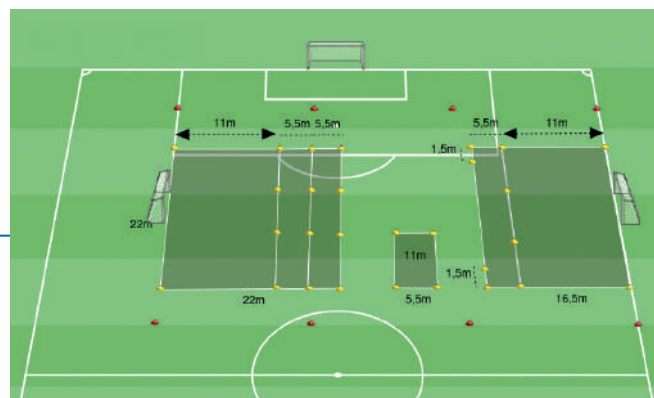
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 vengono creati 2 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno, da una parte nella **Situazione di Gioco 4vs4** e dall'altra nella **Situazione di Gioco 3vs3** (vedi specifica descrizione). Di conseguenza in ognuna delle due metà del campo sono previsti 2 spazi, definiti in modo che le linee coincidano con quelle dell'area di rigore del campo a 7 (22x11 mt).

Nella **Situazione di Gioco 3vs3** per la lunghezza del campo si aggiunge uno spazio di 5,5 mt (totale mt 16,50)

Nella **Situazione di Gioco 4vs4** per la lunghezza del campo si aggiungono 2 spazi profondi ciascuno mt,5,50 (totale mt 22)

In occasione del Grassroots Festival le porte utilizzate saranno di dimensioni 6x2 m.

Nella figura a fianco viene riportato l'esempio di come le Proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 7 contro 7 nella categoria Pulcini U10/U11.



⚽ SITUAZIONE DI GIOCO 3vs3

DESCRIZIONE.

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 vs 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri).

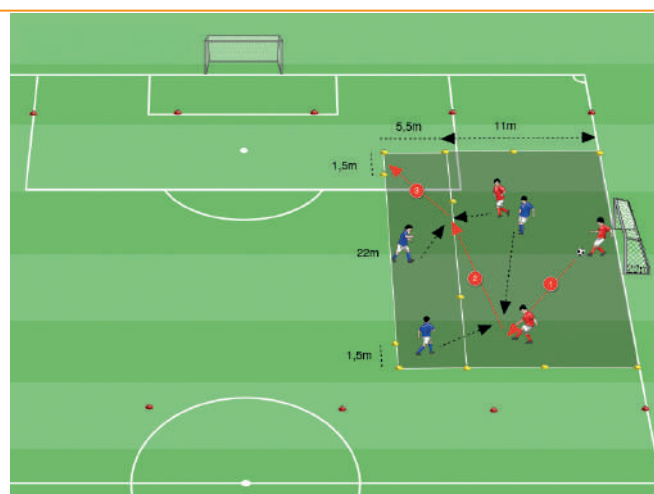
REGOLE DEL GIOCO.

- **Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.
- **Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte.** Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.
- **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 alla 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. 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 nei due casi specifici presentati di seguito:
 - ⚽ Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
 - ⚽ Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

DURATA. Il gioco ha una durata di 5 minuti.



⚽ SITUAZIONE DI GIOCO 4vs4

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 4vs4 nella quale una squadra ha il compito di fare goal in una porta difesa da un portiere mentre l'altra ha due obiettivi:

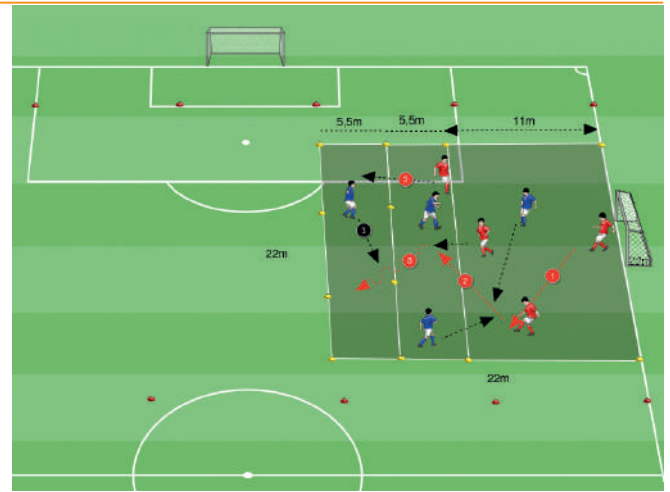
- ⚽ Costruire un'azione di gioco che permetta l'inserimento di un compagno all'interno dell'area di meta (delimitata all'esterno dell'area di gioco).
- ⚽ Condurre la palla all'interno dell'area di meta.

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:
 - ⚽ Inserimento di un giocatore nella zona di meta
 - ⚽ Conduzione della palla nella zona di meta
 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 alla 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".

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.

DURATA. Il gioco ha una durata di 5 minuti.



DESCRIZIONE PROPOSTE DI DUELLO

⊕ 1vs1 "SUPERO L'AVVERSARIO"

DESCRIZIONE.

In ogni campo di gioco di dimensioni mt 5,5x11, vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.

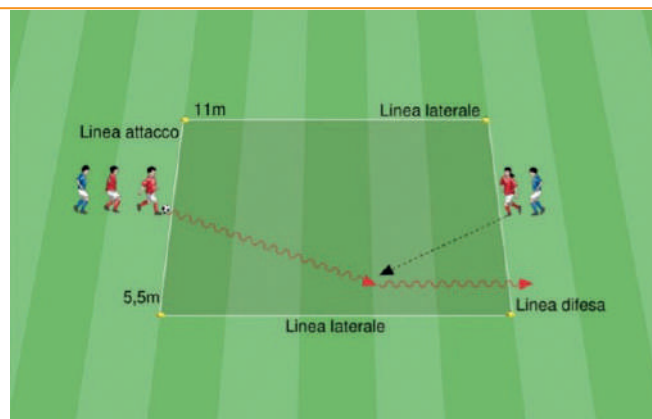
REGOLE DEL GIOCO.

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.



⊕ 1vs1 "MANTENGO IL POSSESSO DELLA PALLA"

DESCRIZIONE.

L'attaccante in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del rettangolo di gioco. In seguito al passaggio l'attaccante cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

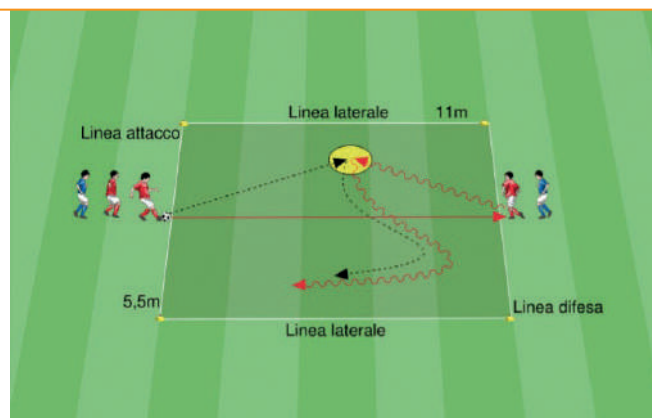
REGOLE DEL GIOCO.

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno lasciato libero il rettangolo di gioco.



ELENCO PARTECIPANTI TORNEO PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE

REGIONE	NOME SQUADRA	CITTÀ
ABRUZZO	SSD ARL River Chieti '65	Chieti
ALTO ADIGE	ACD Virtus Bolzano	Bolzano
BASILICATA	ASD Franco Selvaggi	Matera
CALABRIA	Segato SSD Arl	Reggio Calabria
CAMPANIA	ASD Real Casarea	Casalnuovo Di Napoli
EMILIA ROMAGNA	ASD Junior Calcio Cervia	Cervia
FRIULI VENEZIA GIULIA	Donatello Calcio	Udine
LAZIO	ASD SVS Roma	Roma
LIGURIA	US Canaletto Sepor	La Spezia
LOMBARDIA	SS Franco Scarioni 1925	Milano
MARCHE	FC Vigor Senigallia	Senigallia
MOLISE	ASD Acli Campobasso	Campobasso
PIEMONTE	ASD Sparta Novara	Novara
PUGLIA	ACSD Etra Barletta 2008	Barletta
SARDEGNA	ASD Alghero	Alghero
SICILIA	ASD Accademia Trapani	Trapani
TOSCANA	Pisa Sporting Club Srl	Pisa
TRENTINO	ASD Mori S. Stefano	Mori
UMBRIA	Polisportiva D. Campitello	Terni
VENETO	Prodeco Calcio Montebelluna 1919	Montebelluna

1° CONFRONTO (40') • ORE 15.00

Campo 1 "Fabio Besci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 3 "Vittorio Pozzo"	Campo 4
1a Abruzzo - Tentino	2a Alto Adige - Molise	3a Basilicata - Piemonte VA	4a Calabria - Puglia
1b Campania - Sardegna		3b E. Romagna - Sicilia	4b Friuli VG - Toscana
1c Lazio - Marche		3c Liguria - Umbria	4c Lombardia - Veneto

2° CONFRONTO (40') • ORE 15.45

Campo 1 "Fabio Besci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 3 "Vittorio Pozzo"	Campo 4
1a Abruzzo - Campania	2a Marche - Molise	3a Basilicata - E. Romagna	4a Calabria - Friuli VG
1b Trentino - Sardegna		3b Piemonte VA - Umbria	4b Puglia - Veneto
1c Lazio - Alto Adige		3c Liguria - Sicilia	4c Lombardia - Toscana

3° CONFRONTO (40') • ORE 16.30

Campo 1 "Fabio Besci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 3 "Vittorio Pozzo"	Campo 4
1a Abruzzo - Marche	2a Alto Adige - Molise	3a E. Romagna - Piemonte VA	4a Friuli VG - Puglia
1b Campania - Sardegna		3b Basilicata - Liguria	4b Calabria - Lombardia
1c Lazio - Trentino		3c Sicilia - Umbria	4c Toscana - Veneto

Il termine dell'attività è previsto alle ore 17.10. Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito. Al termine degli incontri del pomeriggio di **Sabato 17 Giugno**, i giovani calciatori si raduneranno di nuovo sul campo n° 2 e si prepareranno per il saluto finale.

Domenica 18 Giugno le squadre dell'attività "PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE", dopo aver partecipato alle **Pokémon Evolution Challenge** nella Fun Zone dedicata, saranno libere da impegni fino al termine delle attività previste, quando tutte le squadre si riuniranno sul campo n° 2 per la premiazione prevista a partire dalle ore 12.30. Per i gruppi "PULCINI #GRASSROOTS CHALLENGE" il pranzo è previsto alle ore 13.30 circa

PULCINI #FUTSALCHALLENGE

ATTIVITÀ TECNICA

Le squadre delle Scuole di Calcio a Cinque, che rappresentano le regioni partecipanti, si incontreranno tra loro svolgendo un quadrangolare. Ogni incontro prevede lo svolgimento del gioco del #FUTSALCHALLENGE "Gioco contro meta" e di una gara 5c5 della durata di 2 tempi da 10' ciascuno. In totale sono previste 3 gare, pertanto i giovani calciatori partecipanti dovranno essere utilizzati nel gioco e in almeno un tempo di gioco in ciascuno dei tre incontri.



GOAL CONTRO META

DESCRIZIONE.

La *Situazione di Gioco* proposta si svolge su di una metà del campo di calcio a 5.

Il campo presenta:

- una porta posizionata regolarmente sulla linea di fondo campo;
- un'area di rigore (i limiti laterali della quale corrispondono ai limiti laterali del campo);
- una zona di meta la cui profondità corrisponde al raggio del cerchio di centro campo.

L'ampiezza dello spazio di gioco viene considerata come l'intera ampiezza del campo di calcio a 5.

Le 2 squadre si schierano una a difesa della porta (attraverso un portiere e 2 giocatori di movimento nella porzione centrale del campo) ed una squadra a difesa della zona di meta (attraverso 2 giocatori nella zona centrale del campo ed uno nel ruolo di pivot all'interno dell'area di rigore avversaria).

Si gioca una Situazione di Gioco 3 contro 3 nella quale una squadra ha l'obiettivo di fare gol mentre l'altra ricerca di realizzare una meta portando la palla nell'area opposta alla porta.



REGOLE.

Durante l'intera durata della partita almeno uno dei 3 giocatori della squadra che attacca la porta deve sempre rimanere all'interno della zona di costruzione avversaria ricoprendo così il ruolo di pivot.

Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo, viene ribadito come quest'ultimo, quando si trova in possesso della palla, può ricevere la pressione da uno qualsiasi degli avversari.

Per realizzare un gol non è obbligatorio coinvolgere nell'azione il giocatore collocato in posizione di pivot.

La squadra che difende la porta ha il compito di portare (e fermare) la palla nell'area di meta degli avversari (questi, per difenderla, non possono entrare all'interno della loro zona di meta).

Il portiere può prendere la palla con le mani all'interno di tutta l'area di rigore (spazio che si prolunga sino alle linee laterali e non si limita all'area di rigore del campo di calcio a 5).

DURATA E PUNTEGGIO.

Il gioco si svolge in 2 tempi da 6 minuti ciascuno: la vittoria di ogni tempo assegna un punto alla squadra che ha realizzato più gol (in caso di pareggio, ogni squadra riceve un punto).

ELENCO SOCIETÀ PULCINI #FUTSALCHALLENGE

REGIONE	NOME SQUADRA	CITTÀ
ABRUZZO	SSD Città di Chieti	Chieti
ALTO ADIGE	Napoli Club Bolzano	Bolzano
BASILICATA	ASD Franco Selvaggi	Matera
CALABRIA	ASD Costa del Leone C5	Falerna
CAMPANIA	ASD Napoli Calcetto	Napoli
EMILIA-ROMAGNA	Balça Poggese	Poggio Renatico
FRIULI VENEZIA GIULIA	ASD Udine City Futbol Sala	Udine
LAZIO	SSD Arl Ulivi Village	Roma
LIGURIA	ASD Città Giardino Marassi	Genova
LOMBARDIA	USD Castellanzese 1921	Castellanza
MARCHE	ASD Amici del Centro Sociosportivo	Mondolfo
MOLISE	Polisportiva Chaminade ASD	Campobasso
PIEMONTE	L84	Volpiano
PUGLIA	ASD Sportivamente Amici	Polignano A Mare
SARDEGNA	ASD Monastir Kosmoto	Monastir
SICILIA	ASD Academy Barcellona SC	Barcellona Pozzo di Gotto
TOSCANA	Prato C5	Prato
TRENTINO	FCD Nogaredo ASD	Nogaredo
UMBRIA	ACD Bastia 1924	Bastia Umbra
VENETO	Aletico Vicentino SSD arl	Torrebelvicino

1° CONFRONTO (30') • ORE 10.00 • CAMPO N°4

a1	b1	c1	d1	e1
Abruzzo - Campania	Alto Adige - Lazio	Basilicata - E. Romagna	Calabria - Liguria	Friuli VG - Molise
a2	b2	c2	d2	e2
Trentino - Sardegna	Lombardia - Marche	Veneto - Sicilia	Puglia - Umbria	Toscana -Piemonte VA

2° CONFRONTO (30') • ORE 10.30 • CAMPO N°4

a1	b1	c1	d1	e1
Abruzzo - Trentino	Alto Adige - Lombardia	Basilicata - Veneto	Calabria - Puglia	Friuli VG - Toscana
a2	b2	c2	d2	e2
Campania - Sardegna	Lazio - Marche	E. Romagna - Sicilia	Liguria - Umbria	Molise-Piemonte VA

3° CONFRONTO (30') • ORE 11.00 • CAMPO N°4

a1	b1	c1	d1	e1
Campania - Trentino	Lazio - Lombardia	E. Romagna - Veneto	Liguria - Puglia	Molise - Toscana
a2	b2	c2	d2	e2
Abruzzo - Sardegna	Alto Adige - Marche	Basilicata- Sicilia	Calabria - Umbria	Friuli VG - Piemonte VA

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 17 Giugno le squadre dell'attività "PULCINI #FUTSAL CHALLENGE", dopo aver partecipato alle **Pokémon Evolution Challenge** nella Fun Zone dedicata, saranno liberi da impegni e dovranno ritrovarsi alle **ore 17,10 sul Campo n°2** per il saluto della prima giornata e prepararsi per il trasferimento in Hotel a Montecatini Terme.

Domenica 18 Giugno, al termine dell'attività i giovani giocatori di Calcio a 5 potranno andare a fare la doccia e prepararsi per la **premiazione prevista sul campo n°2 intorno alle ore 12,30** e successivamente prepararsi per il pranzo previsto alle ore 13.50 circa.

POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE



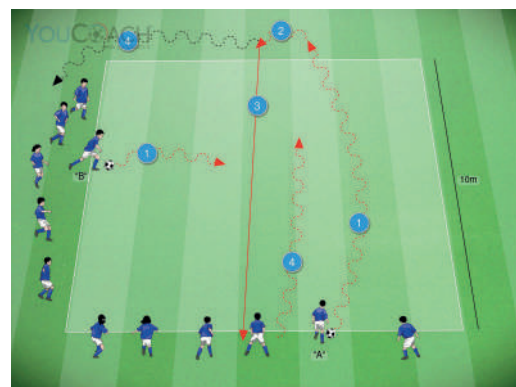
©2023 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK. TM. © Nintendo.

🌀 CHALLENGE LEVEL 1

DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che alterna conduzione, passaggio e ricezione di palla. Ogni squadra gioca all'interno dello spazio predefinito impiegando due giocatori nell'attività tecnica prevista mentre gli altri partecipanti si dividono su due lati del quadrato in attesa del loro turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. si totalizza un punto per ogni conduzione palla oltre il lato opposto del campo. Il punteggio totale viene definito attraverso la somma di tutti i punti realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.

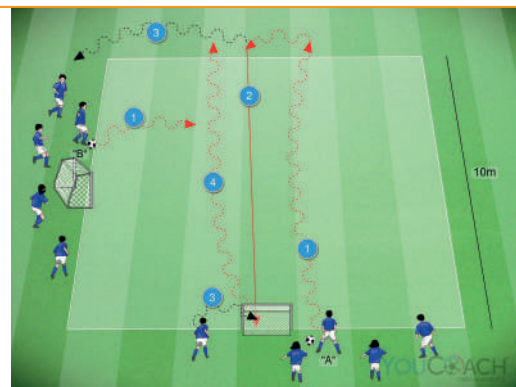


🌀 CHALLENGE LEVEL 2

DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla sul lato opposto del campo ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due giocatori mentre gli altri si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. Se durante l'azione tecnica la palla si ferma, l'eventuale gol non si considera valido. Qualora un tiro colpisca uno dei compagni che stanno svolgendo l'azione tecnica di conduzione palla, il tentativo si considera annullato. Ogni gol vale un punto, il punteggio della squadra viene definito attraverso la somma di tutti i gol realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



🌀 CHALLENGE LEVEL 3

DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla sul lato opposto del campo, due passaggi ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due coppie di giocatori mentre gli altri partecipanti si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. Se durante l'azione tecnica la palla si ferma, l'eventuale gol non si considera valido. Qualora un tiro colpisca uno dei compagni che stanno svolgendo l'azione tecnica di conduzione palla, il tentativo si considera annullato. Ogni gol vale un punto, il punteggio della squadra viene definito attraverso la somma di tutti i gol realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



SABATO 17 GIUGNO

ORE 15.15 GRUPPO 1 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Abruzzo • Campania • Trentino • Sardegna • Alto Adige • Lazio

ORE 15.45 GRUPPO 2 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Lombardia • Marche • Basilicata • Emilia Romagna • Veneto • Sicilia

ORE 16.15 GRUPPO 3 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Calabria • Liguria • Puglia • Umbria • Friuli VG • Molise

ORE 16.45 GRUPPO 4 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Toscana • Piemonte/VA

DOMENICA 18 GIUGNO

ORE 10.00 GRUPPO 1 (TORNEO GRASSROOTS): Abruzzo • Campania • Trentino • Sardegna • Alto Adige • Lazio

ORE 10.20 GRUPPO 2 (TORNEO GRASSROOTS): Lombardia • Marche • Basilicata • Emilia Romagna

ORE 10.45 GRUPPO 3 (TORNEO GRASSROOTS): Calabria • Liguria • Puglia • Umbria • Veneto • Sicilia

ORE 11.10 GRUPPO 4 (TORNEO GRASSROOTS): Toscana • Piemonte/VA • Friuli VG • Molise

Scendi in campo con Pokémon

Al Grassroots Festival, i partecipanti metteranno alla prova le loro abilità con una sfida di calcio divisa in tre livelli che man mano diventano più competitivi.

Affronta la Pokémon Evolution Challenge con grinta, forza ed energia!

