FIGC ITALIA
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

UEFA GRASSROOTS PROGRAMME

14° Grassroots

·FESTIVAL·

COVERCIANO 14 • 15 GIUGNO 2025

POKÉMON

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/ Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

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 "FIGC"
- P — FUN ZONE "Pokémon"
- Q — Presidio Medico

14° Grassroots ·FESTIVAL·

COVERCIANO 14 • 15 GIUGNO 2025

SALUTO DEL PRESIDENTE SGS

Gent.mi,

siamo lieti di accogliervi alla 14° edizione del nostro Grassroots Festival che coinvolge come ogni anno migliaia di bambini e di bambine provenienti da tutte le Regioni italiane. Anche questa edizione sarà dedicata al gioco, al divertimento, alla partecipazione di tutti, per dar vita ad un evento che sarà caratterizzato dalla presenza del nostro partner d'eccezione ***POKÉMON*** tanto caro ai nostri giovani. Sarà quindi un'edizione speciale con l'obiettivo di celebrare i protagonisti del Calcio di Base del nostro paese e che apriremo durante l'anteprima del Festival con la ***Premiazione degli 11 Grassroots Awards***.

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC è una delle più longeve istituzioni al mondo che si occupa dei giovani e della loro crescita attraverso i valori dello sport. Dal 1947 investiamo nello sviluppo del calcio di base e giovanile coinvolgendo quasi 1 milione di calciatori e calciatrici che ogni anno praticano il calcio con continuità nelle società sportive e nelle scuole grazie al contributo di esperti che mettono a disposizione le proprie competenze e passione, coinvolgendo tecnici, dirigenti, insegnanti, genitori.

Ogni anno ci impegniamo per migliorare e rendere unica l'esperienza per i nostri ragazzi stimolando tutti i partecipanti a vivere e creare insieme a noi quell'ambiente positivo, sano e sicuro nel quale si possano divertire, socializzare ed esprimersi al meglio.

Con questo obiettivo e al fine di organizzare al meglio le attività del 14° Grassroots Festival vi ringraziamo della vostra attiva partecipazione e vi preghiamo di voler comunicare a tutti i partecipanti (Tecnici, Genitori, Accompagnatori) le importanti disposizioni di seguito riportate.

BUON GRASSROOTS FESTIVAL A TUTTI!

VITO TISCI
PRESIDENTE DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

PROGRAMMA

SABATO **14 GIUGNO** 2025

Ore 14.30	**Arrivo dei partecipanti a Coverciano**
Ore 15.00	**Presentazione dei partecipanti e saluti delle autorità**
Ore 15.30	**Attività "PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE"** **Attività "PROGETTO REFUGEE TEAMS"**
Ore 16.00	**Attività "POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE"**
Ore 18.00	**Termine attività**
Ore 20.00	**Cena in Hotel**

DOMENICA **15 GIUGNO** 2025

Ore 8.30	**Arrivo dei partecipanti a Coverciano**
Ore 9.00 **a seguire**	**Presentazione dei partecipanti e saluti delle autorità** **La Federazione Italiana presenta "IL CALCIO INTEGRATO"**
Ore 9.45	**Attività dei Club di Calcio a 5, "#FUTSALCHALLENGE"** **"TORNEO U.12 FEMMINILE" – gare 8:8** **Attività "CALCIO INTEGRATO" – gare 5:5** **Attività Femminile "TORNEO MAGICO" – gare 5:5** **Attività "PROGETTO REFUGEE TEAMS"**
Ore 10.00	**Attività "POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE"**
Ore 12.20	**Termine attività**
Ore 12.30	**Cerimonia di premiazione e saluti delle autorità**
Ore 13.30	**Pranzo**

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 15 Giugno, alle ore 12,30 inizieranno le procedure per la premiazione di tutte le squadre partecipanti al **14° GRASSROOTS FESTIVAL**, al **"CALCIO INTEGRATO"** ed al **"PROGETTO REFUGEE TEAMS"** oltre che della squadra vincitrice del **TORNEO U12 FEMMINILE**.

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

I progetti sviluppati nell'ambito del calcio giovanile nelle 55 Federazioni Nazionali nelle categorie *"Miglior Club Professionista"*, *"Miglior Club Dilettante"*, *"Migliore iniziativa educativa"*, *"Migliore iniziativa per la diversa abilità"*, *"Migliore iniziativa per la partecipazione"*.

A tal proposito, con grande orgoglio, siamo lieti di condividere il Premio GOLD assegnato al Settore Giovanile e Scolastico della FIGC nella categoria ***"Migliore Iniziativa Educativa"***, premiando il ***Progetto Tecnico-Educativo "CALCIO+"*** dedicato alle giovani calciatrici della categoria U.15 Femminile.

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. 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 Educativo
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
10. Premio Grassroots Leader
11. Miglior Club Professionistico impegnato nell'attività Grassroots

Nel corso dell'edizione del 14° GRASSROOTS FESTIVAL è previsto uno speciale evento di premiazione che vedrà protagonisti i vincitori di questa edizione che saranno premiati presso l'Auditorium del Centro Tecnico Federale FIGC di Coverciano nella serata del 13 Giugno 2025.

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 **https://www.figc-tutelaminori.it/**

Per l'evento denominato "Grassroots Festival", al fine di supervisionare lo svolgimento delle attività e raccogliere eventuali segnalazioni, è stato individuato quale *Delegato alla Tutela dei Minori* **Massimo Neroni** (tel. 331.3629902).

Per eventuali segnalazioni utilizzare il modulo presente sul sito web *Tutela Minori FIGC*:
https://www.figc.it/it/federazione/la-federazione/commissioni-figc/commissione-federale-responsabile-delle-politiche-di-safeguarding/segnalazioni/

IL CALCIO INTEGRATO

Anche quest'anno Il Settore Giovanile e Scolastico prosegue nel percorso dedicato al **CALCIO INTEGRATO** all'interno del Grassroots Festival.
Dopo l'avvio dei Corsi di formazione dedicati al Calcio Integrato, continuano a moltiplicarsi gli eventi e le iniziative che permettono l'inclusione di bambini con disabilità ad attività sportive svolte all'interno del Club e degli Istituti Scolastici.

L'evento organizzato all'interno del Grassrootss Festival 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:

- **ASD DIAVOLI ROSSI (Puglia)**
- **ASD SECONDIGLIANO (Campania)**

PROGETTO REFUGEE TEAMS - SOCIAL FOOTBALL

Nell'ambito delle attività legate al tema dell'integrazione, la Federazione Italiana Giuoco Calcio, attraverso il Settore Giovanile e Scolastico, ha sviluppato il **PROGETTO REFUGEE TEAMS**, un'iniziativa rivolta ai ragazzi accolti nei progetti SAI (Sistema Accoglienza e Integrazione), nelle strutture di accoglienza, nelle Comunità di Alloggio e nelle Case Famiglia presenti in tutto il territorio nazionale per promuovere e favorire l'interazione tra pari oltre i processi di inclusione sociale e interculturale attraverso il calcio.

L'attività del **PROGETTO REFUGEE TEAMS** si svilupperà nell'arco delle due giornate sul Campo n°5, prevedendo attività educativa sviluppata con l'Area Psicologica SGS e la disputa delle gare 7:7 con cui si confronteranno le 4 squadre invitate al Festival.

Per l'occasione parteciperanno le seguenti società/Centri di accoglienza:

- **COOPERATIVA SOCIALE LILLIPUT (Basilicata)**
- **ASS. PORTA APERTA/ASD MONARI NASI/CEIS A.R.T.E. COOP. SOCIALE (Emilia Romagna)**
- **CONSORZIO UMANA SOLIDARIETÀ (Sicilia)**
- **ASS. AMICIZIA Onlus/ASS. GIOVANNI DANIELI (Veneto)**

UEFA GRASSROOTS PROGRAMME

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 terzo 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	ASG Barbian Villanders	Barbiano
BASILICATA	ASD Seventeen Potenza	Potenza
CALABRIA	ASD Cus Unical	Cosenza
CAMPANIA	Napoli Femminile Srk	Napoli
EMILIA ROMAGNA	ASD Sassuolo Calcio Femminile	Reggio Emilia
FRIULI VENEZIA GIULIA	ASD UP Comunale Tavagnacco	Tavagnacco
LAZIO	SSD Roma Calcio Femminile	Roma
LIGURIA	UC Sampdoria Spa	Genova
LOMBARDIA	SSD Teamsport	Segrate
MARCHE	ASD Villa Musone	Recanati
MOLISE	ASD Arcadia Termoli C5	Termoli
PIEMONTE/VALLE D'AOSTA	Torino Fc	Torino
PUGLIA	ASD Pink Sport Time	Bari
SARDEGNA	Cagliari Calcio SpA	Cagliari
SICILIA	ASD Renzo Lo Piccolo Terrasini	Terrasini
TOSCANA	US Affrico SSD arl	Firenze
UMBRIA	SSD Ternana Women arl	Terni
VENETO	ASD Calcio Padova Femminile	Padova

GARA 1 • ORE 10.00

Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 b1	**1 b3**	**2 a1**	**2 b1**	**2 c1**
Abruzzo - Liguria	Sicilia - Piemonte VA	Emilia R. - Lombardia	Puglia - Alto Adige	Toscana - Lazio
1 b2	**1 b4**	**2 a2**	**2 b2**	**2 c2**
Basilicata - Umbria	Calabria - Molise	Squadra Magica - Campania	Veneto - Sardegna	Marche - Friuli VG

GARA 2 • ORE 10.45

Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 b1	**1 b3**	**2 a1**	**2 b1**	**2 c1**
Abruzzo - Basilicata	Sicilia - Calabria	Emilia R. - Squadra Magica	Puglia - Veneto	Toscana - Marche
1 b2	**1 b4**	**2 a2**	**2 b2**	**2 c2**
Liguria - Umbria	Piemonte VA - Molise	Lombardia - Campania	Alto Adige - Sardegna	Lazio - Friuli VG

GARA 3 • ORE 11.15

Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 1 "Fabio Bresci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 2 "Enzo Bearzot"
1 b1	**1 b3**	**2 a1**	**2 b1**	**2 c1**
Basilicata - Liguria	Calabria - Piemonte VA	Squadra Magica - Lombardia	Veneto - Alto Adige	Marche - Lazio
1 b2	**1 b4**	**2 a2**	**2 b2**	**2 c2**
Abruzzo - Umbria	Sicilia - Molise	Emilia R. - Campania	Puglia - Sardegna	Toscana - Friuli VG

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 14 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 17.45 sul Campo n°2** per il saluto della prima giornata e prepararsi per il trasferimento in Hotel a Montecatini Terme.

Domenica 15 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

È giunta alla 9a edizione il Torneo proposto dal Settore Giovanile e Scolastico della FIGC riservato alla categoria Under 12 per lo sviluppo dell'attività femminile giovanile.

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 2025.

Ad accedere alla Final Four 2024/2025 Roma, Milan, Palermo 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 nona edizione del Torneo Under 12 Femminile che si disputerà con la formula delle Multipartite, in cui le squadre si sfideranno in gare 8vs8 e in una doppia gara 6vs 6.

DOMENICA 15 GIUGNO • ORE 9:45 *(in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)*

	Gara 3 - Campo 3A (8vs8)	Gara 4 - Campi 3B-3C (6vs6)
	Palermo - AS Roma	Milan AC - FC Internazionale
a seguire:	Milan AC - FC Internazionale	Palermo FC - AS Roma

DOMENICA 15 GIUGNO • ORE 10:45 *(in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)*

	Gara 3 - Campo 3A (8vs8)	Gara 4 - Campi 3B-3C (6vs6)
	Milan AC - Palermo FC	FC Internazionale - AS Roma
a seguire:	FC Internazionale - AS Roma	Milan AC - Palermo FC

DOMENICA 15 GIUGNO • ORE 11:45 *(in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)*

	Gara 5 - Campo 3A (8vs8)	Gara 6 - Campo 3B
	Palermo FC - FC Internazionale	AS Roma - Milan AC
a seguire:	AS Roma - Milan AC	Palermo FC - FC Internazionale

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"***, n 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.

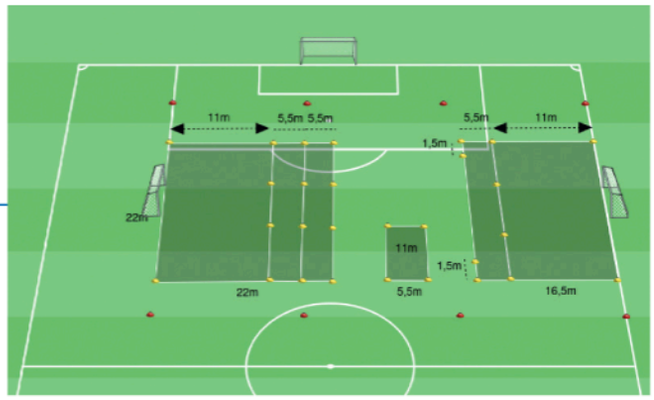
Nella ***gara 7v7*** prevista nell'ultimo turno ogni giocatore deve prendere parte a 2 tempi di gioco per intero.

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).

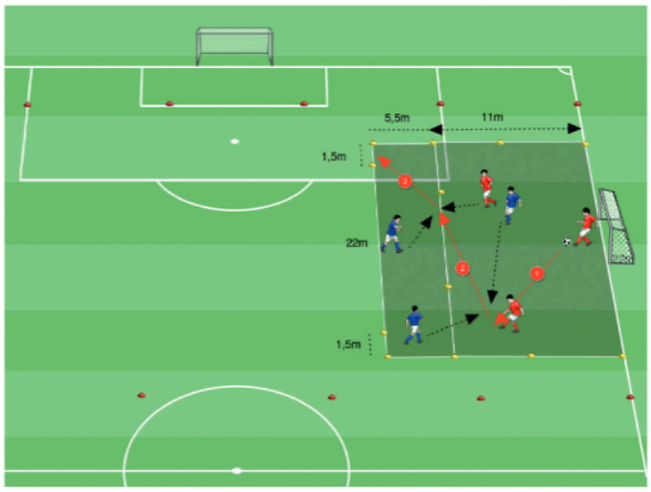
Nella ***Situazione di Gioco 4vs4*** per la lunghezza del campo si aggiungono 2 spazi profondi ciascuno mt.5,50 (totale mt 22)

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.

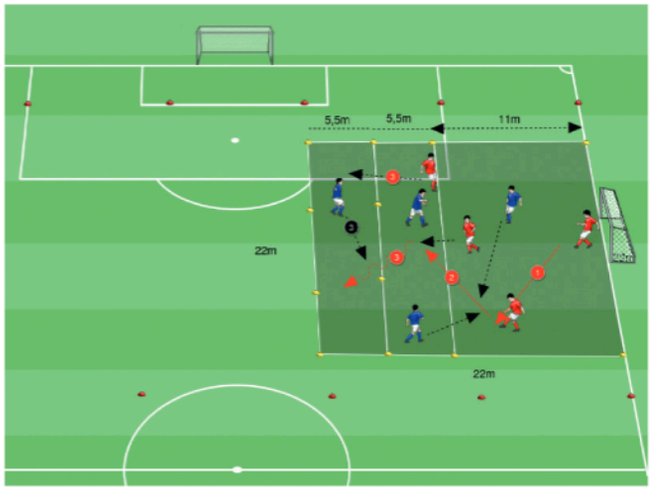
Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

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.

PROPOSTE DI DUELLO

⚽ 1vs1 "SUPERO L'AVVERSARIO"

⚽ 1vs1 "MANTENGO IL POSSESSO DELLA PALLA"

ELENCO PARTECIPANTI TORNEO PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE

REGIONE	NOME SQUADRA	CITTÀ
ABRUZZO	SSD Delfini Biancazzurri	Pescara
ALTO ADIGE	DSV Milland	Bressanone
BASILICATA	ASD Franco Selvaggi	Matera
CALABRIA	SSD Segato arl	Reggio di Calabria
CAMPANIA	ASD Real Casarea	Casalnuovo Di Napoli
EMILIA ROMAGNA	ASD Academy Moretti	Quarto
FRIULI VENEZIA GIULIA	Udinese Calcio	Udine
LAZIO	ASD Accademia Frosinone	Frosinone
LIGURIA	ASD Albissole 1909	Albissola Marina
LOMBARDIA	Varesina Sport CV SSD arl	Venegono Superiore
MARCHE	US Filottranese ASD	Filottrano
MOLISE	Città di Isernia San Leucio	Isernia
PIEMONTE/VALLE D'AOSTA	ASD Lascaris 1954	Pianezza
PUGLIA	SSD Levante Azzurro srl	Bari
SARDEGNA	ASD Alghero	Alghero
SICILIA	Fair Play Messina SSD arl	Messina
TOSCANA	SSD Tau Calcio Altopascio arl	Altopascio
TRENTINO	USD Virtus Rovere	Rovereto
UMBRIA	ASD Sporting Club Trestina	Trestina
VENETO	SSD Venezia FC Academy arl	Venezia

1° CONFRONTO (40') • ORE 15.30

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

2° CONFRONTO (40') • ORE 16.20

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

3° CONFRONTO (40') • ORE 17.10

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

Il termine dell'attività è previsto alle ore 17.50. Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito. Al termine degli incontri del pomeriggio di **Sabato 14 Giugno**, i giovani calciatori si raduneranno di nuovo sul campo n° 2 e si prepareranno per il saluto finale.

Domenica 15 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.
In quest'area gli altri giocatori possono entrarvi ed uscirvi senza nessuna limitazione.
Il pivot della squadra che attacca la porta, ricevuta palla, può cercare la realizzazione di una rete senza limitazioni di tocchi o tempo.
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 condurre (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).
Le rimesse laterali si effettuano sempre all'altezza della metà campo dal lato dove è uscita la palla e nella loro battuta viene concessa sempre una doppia opzione: passaggio o conduzione autonoma.
Non sono previsti i calci d'angolo, in loro sostituzione il gioco riprende sempre attraverso una rimessa laterale da metà campo.

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	ASD Futsal Atesina	Bolzano
BASILICATA	ASD Lykos	Potenza
CALABRIA	ASD Costa del Lione C5	Falerna
CAMPANIA	ASD Marcianise Futsal Academy	Marcianise
EMILIA-ROMAGNA	SSD Balca Poggese arl	Poggio Renatico
FRIULI VENEZIA GIULIA	ASD Udine City Futbol Sala	Udine
LAZIO	ASD Sporting Club Marconi C5	Roma
LIGURIA	ASD CDM Futsal	Campo Ligure
LOMBARDIA	ASD Selecao Libertas Calcetto	Sesto San Giovanni
MARCHE	ASD Acli Mantovani Calcio a 5	Ancona
MOLISE	Polisportiva Chaminade ASD	Campobasso
PIEMONTE / VALLE D'AOSTA	L84 SSD	Volpiano
PUGLIA	ASD Futsal Friends Giovinazzo	Giovinazzo
SARDEGNA	Polisportiva Quartu Calcio a 5	Quartu Sant'Elena
SICILIA	Polisportiva Dil.Calcio Sicilia	Palermo
TOSCANA	ASD Prato Calcio a 5	Prato
TRENTINO	Trento Academy SCSD	Trento
UMBRIA	ASD Ducato Spoleto	Spoleto
VENETO	ASD Marca Futsal Montebelluna	Montebelluna

1° CONFRONTO (30') • CAMPO N°4 • ORE 09.50

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

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

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

3° CONFRONTO (30') • CAMPO N°4 • ORE 11.10

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

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 14 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 17,50 sul Campo n°2** per il saluto della prima giornata e prepararsi per il trasferimento in Hotel a Montecatini Terme.

Domenica 15 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.

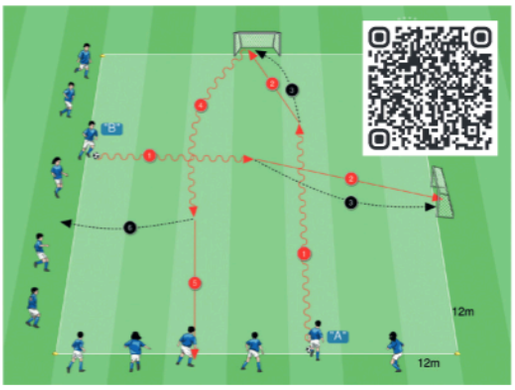
POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE 2.0

PREPARATEVI ALLE NUOVE SFIDE POKÉMON EVOLUTION CHALLENGE 2.0
CHI REALIZZERÀ IL MIGLIOR PUNTEGGIO DI OGNI CATEGORIA?

Clicca o inquadra il QRCode per visualizzare la spiegazione integrale e vedere il video del gioco

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/ Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

CHALLENGE LEVEL 1

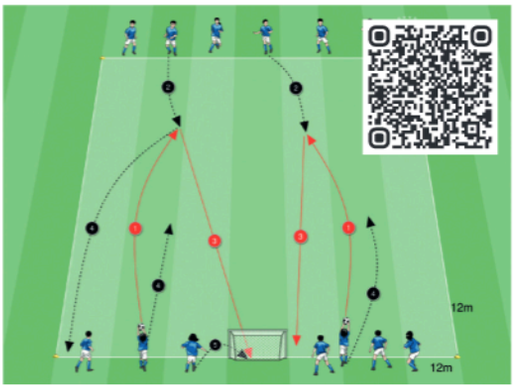


DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che alterna conduzione, tiro e un passaggio. Ogni squadra gioca all'interno dello spazio predefinito impiegando due giocatori. Gli altri partecipanti si dividono su due lati del quadrato in attesa del loro turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 12 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. Si totalizza un punto per ogni goal realizzato Il punteggio totale viene definito con la somma di tutti i punti realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.

CHALLENGE LEVEL 2

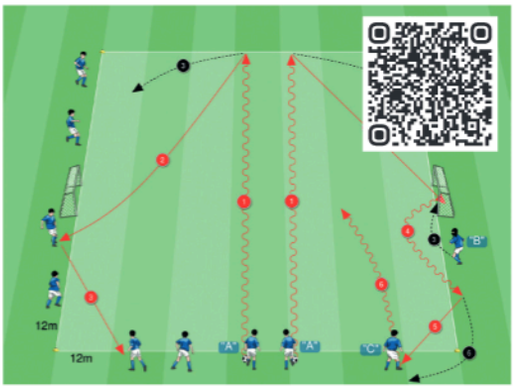


DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che abbina una rimessa laterale ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando 4 giocatori mentre gli altri si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 12 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. Si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. L'azione, per essere considerata valida, deve prevedere una rimessa in gioco realizzata in modo regolare ed un tiro in porta effettuato attraverso un solo tocco della palla.. Il punteggio totale viene definito con la somma di tutti i punti realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.

CHALLENGE LEVEL 3



DESCRIZIONE. Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla, un tiro in diagonale verso una porta ed un passaggio. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due terne di giocatori mentre gli altri partecipanti si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 12 metri e due palloni.

DURATA DEL GIOCO. 4 minuti

PUNTEGGIO. si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. 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 14 GIUGNO

ORE 15.45 GRUPPO 1 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Abruzzo • Campania • Trentino • Sardegna • Alto Adige • Lazio
ORE 16.15 GRUPPO 2 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Lombardia • Marche • Basilicata • Emilia Romagna • Veneto • Sicilia
ORE 16.45 GRUPPO 3 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Calabria • Liguria • Puglia • Umbria • Friuli Venezia Giulia • Molise
ORE 17.15 GRUPPO 4 (TORNEO MAGICO e FUTSAL): Toscana • Piemonte / Valle d'Aosta

DOMENICA 15 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 / Valle d'Aosta • 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!

FIGC ITALIA
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Grassroots FESTIVAL

©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/ Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.