

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
- R** Gazebo "Fonzies"
- S** Gazebo "Biraghi"





15^o Grassroots •FESTIVAL•

COVERCIANO 13 • 14 GIUGNO 2026

SALUTO DEL PRESIDENTE SGS

Gent.mi,

siamo lieti di accogliervi alla **15^a edizione del Grassroots Festival**, un appuntamento che, anno dopo anno, continua a rappresentare una delle più significative celebrazioni del calcio di base italiano. Anche quest'anno **migliaia di bambine e bambini** provenienti da tutte le Regioni del nostro Paese saranno protagonisti di un'esperienza unica all'insegna del gioco, del divertimento, della partecipazione e della condivisione.

Questa edizione assume un valore ancora più speciale perché celebra il traguardo delle quindici edizioni di un evento che è diventato un punto di riferimento per tutto il movimento giovanile. Sarà un'occasione per valorizzare l'impegno quotidiano di società sportive, tecnici, dirigenti, insegnanti e famiglie che, con passione e competenza, contribuiscono alla crescita delle nuove generazioni attraverso i **valori educativi dello sport**.

Il **Settore Giovanile e Scolastico della FIGC**, tra le più longeve istituzioni al mondo impegnate nella formazione dei giovani attraverso il calcio, continua dal 1947 a investire nello sviluppo del movimento di base e giovanile, coinvolgendo ogni anno quasi un milione di calciatrici e calciatori. Un percorso costruito grazie al contributo di migliaia di persone che condividono una visione comune: **mettere i giovani al centro** e offrire loro opportunità di crescita sportiva, personale e sociale.

Anche in questa 15^a edizione desideriamo celebrare i protagonisti del calcio di base del nostro Paese. Per questo motivo, il Festival sarà aperto dalla cerimonia dei **Grassroots Awards**, durante la quale verranno assegnati gli **11 premi** dedicati alle migliori esperienze, ai progetti e alle figure che si sono particolarmente distinte nella promozione e nello sviluppo del calcio di base. Un riconoscimento importante che testimonia l'impegno, la passione e la qualità del lavoro svolto quotidianamente sul territorio a favore dei giovani.

Il Grassroots Festival rappresenta infatti non solo una grande festa del calcio, ma anche un momento di condivisione e valorizzazione delle buone pratiche che rendono il nostro movimento sempre più **inclusivo, educativo e vicino alle esigenze delle nuove generazioni**. Continueremo a promuovere un ambiente positivo, sano e sicuro, nel quale ogni ragazza e ogni ragazzo possa divertirsi, socializzare, apprendere ed esprimere al meglio il proprio potenziale.

Con questo spirito vi ringraziamo per la vostra partecipazione e per il prezioso contributo che ciascuno di voi offrirà alla riuscita del Festival. **Vi invitiamo inoltre a condividere** con tutti i partecipanti — tecnici, genitori e accompagnatori — **le importanti disposizioni organizzative** riportate nelle pagine seguenti, affinché questa festa del calcio possa svolgersi nel migliore dei modi.

BUON GRASSROOTS FESTIVAL A TUTTI!

VITO TISCI

PRESIDENTE DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



PROGRAMMA

SABATO 13 GIUGNO 2026

- 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 e rientro in hotel
- Ore 20.00 Cena in Hotel

DOMENICA 14 GIUGNO 2026

- 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" – 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 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 14 Giugno, alle ore 12,30 inizieranno le procedure per la premiazione di tutte le squadre partecipanti al **15° 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".

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 15° 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 12 Giugno 2026.



TUTELA E BENESSERE DEI 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 e Benessere 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/>





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.

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 Grassroots 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:

- ⊕ **A.S.D. ATLETICO CALCIO VALMONTONE 1921 (Lazio)**
- ⊕ **A.S.D. OLMOPONTE AREZZO SANTA FIRMINA (Toscana)**

REFUGEE TEAMS! **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 squadre invitate al Festival.

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

- ⊕ **COOPERATIVA MONTEMIETTO E COOPERATIVA PIANETI DIVERSI (Campania)**
- ⊕ **COOPERATIVA SOCIALE HANNA HOUSE (Friuli Venezia Giulia)**



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 quarto 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 PESCARA PINK ACADEMY	Pescara (PE)
BASILICATA	ALMA CALCIO MATERA	Matera (MT)
CALABRIA	C.U.S. UNICAL A.S.D.	Cosenza (CS)
CAMPANIA	A.S.D. ACADEMY ABATESE 2021	Sant' Antonio Abate (NA)
EMILIA ROMAGNA	PARMA CALCIO 1913 S.R.L.	Parma (PR)
FRIULI VENEZIA GIULIA	U.P.C. TAVAGNACCO A.S.D.	Udine (UD)
LAZIO	S.S.D. ROMA CALCIO FEMMINILE S.R.L.	Roma (RM)
LIGURIA	GENOA CRICKET AND FOOTBALL CLUB S.P.A.	Genova (GE)
LOMBARDIA	A.S.D. ARSAGHESE	Arsago Seprio (VA)
MARCHE	ASD VILLA MUSONE CALCIO	Recanati (MC)
MOLISE	A.S.D. ARCADIA TERMOLI CALCIO A5	Termoli (CB)
PIEMONTE/VALLE D'AOSTA	TORINO F.C. S.P.A.	Torino (TO)
PUGLIA	A.S.D. PINK SPORT TIME	Bari (BA)
SARDEGNA	CAGLIARI CALCIO S.P.A.	Cagliari (CA)
SICILIA	VIRTUS FEMMINILE MARSALA SSD A RL	Marsala (TP)
TOSCANA	A.S.D. LIVORNO CALCIO FEMMINILE	Livorno (LI)
UMBRIA	ASR TERNANA WOMEN S.R.L.	Terni (TR)
VENETO	ASD PGS CONCORDIA	Schio (VI)

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
Campania - Liguria	Sardegna - Piemonte VA	Marche - Lombardia	Calabria - Friuli VG	Emilia R. - Molise
1 b2	1 b4	2 a2	2 b2	
Veneto - Toscana	Puglia - Lazio	Umbria - Abruzzo	Basilicata - Sicilia	

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
Campania - Veneto	Sardegna - Puglia	Marche - Umbria	Calabria - Basilicata	Emilia R. - Friuli VG
1 b2	1 b4	2 a2	2 b2	
Liguria - Toscana	Piemonte VA - Lazio	Lombardia - Abruzzo	Molise - Sicilia	

GARA 3 • ORE 11.15

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

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 13 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 14 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 10ª 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 2026.

Ad accedere alla Final Four 2025/2026 Inter, Juventus, Napoli Women e Sassuolo, 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 decima 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 6vs6.



DOMENICA 14 GIUGNO • ORE 9:10 (in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)

Gara 3 - Campo 3A (8vs8)	Gara 4 - Campi 3B-3C (6vs6)
Napoli Women - Juventus FC	FC Internazionale - US Sassuolo
a seguire: FC Internazionale - US Sassuolo	Napoli Women - Juventus FC

DOMENICA 14 GIUGNO • ORE 10:20 (in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)

Gara 3 - Campo 3A (8vs8)	Gara 4 - Campi 3B-3C (6vs6)
US Sassuolo - Napoli Women	Juventus FC - FC Internazionale
a seguire: Juventus FC - FC Internazionale	US Sassuolo - Napoli Women

DOMENICA 14 GIUGNO • ORE 11:30 (in contemporanea su due metà campo, in gare 8vs8 e 6vs6)

Gara 5 - Campo 3A (8vs8)	Gara 6 - Campi 3B-3C (6vs6)
US Sassuolo - Juventus FC	Napoli Women - FC Internazionale
a seguire: Napoli Women - FC Internazionale	US Sassuolo - Juventus FC

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.

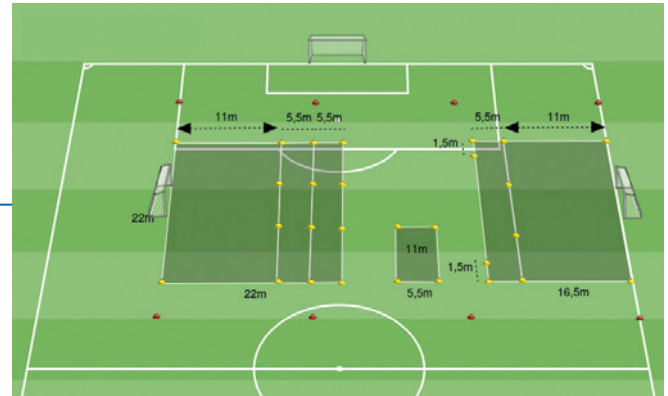
Per mettere in pratica quanto sopra descritto, l'organizzazione del campo è stata così concepita: all'interno del campo di calcio a 7 vengono creati 2 mini campi dove i giovani calciatori si sfideranno, da una parte nella **Situazione di Gioco 4vs4** e dall'altra nella **Situazione di Gioco 3vs3** (vedi 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.

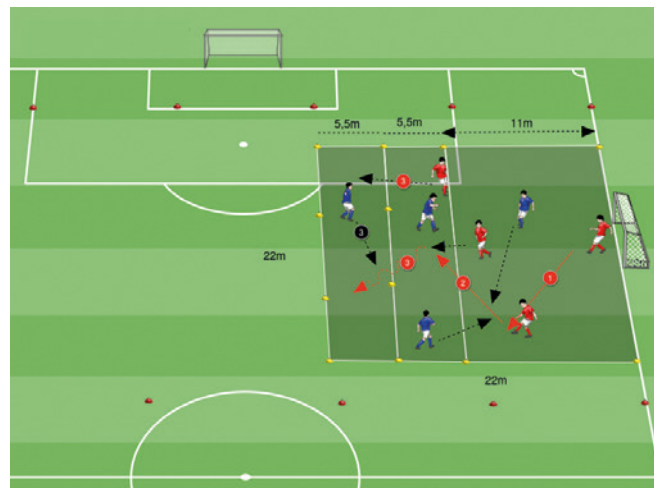
- **Conquista dell'area di meta.** La conquista dell'area di meta avviene attraverso le due modalità:
 - ⚽ Inserimento di un giocatore nella zona di meta
 - ⚽ Conduzione della palla nella zona di meta

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.



PROPOSTE DI DUELLO

- ⚽ 1vs1 "SUPERO L'AVVERSARIO"
- ⚽ 1vs1 "MANTENGO IL POSSESSO DELLA PALLA"

ELENCO PARTECIPANTI TORNEO PULCINI #GRASSROOTSCHALLENGE

REGIONE	NOME SQUADRA	CITTÀ
ABRUZZO	A.S.D. FATER ANGELINI ABRUZZO	Pescara (PE)
ALTO ADIGE	A.S.D. OLIMPIA MERANO	Merano (BZ)
BASILICATA	ASD PGS DON BOSCO DOMENICO LORUSSO	Potenza (PZ)
CALABRIA	SEGATO S.S.D. A R.L.	Reggio Calabria (RC)
CAMPANIA	REAL CASAREA A.S.D.	Casalnuovo Di Napoli (NA)
EMILIA ROMAGNA	BOLOGNA F.C. 1909 S.P.A.	Bologna (BO)
FRIULI VENEZIA GIULIA	DONATELLO CALCIO S.S.D. SRL	Udine (UD)
LAZIO	A.P.D. CIRCOLO CANOTTIERI ROMA	Roma (RM)
LIGURIA	POL.D. GOLFO DIANESE 1923	Diano Marina (IM)
LOMBARDIA	F.C.D. ENOTRIA 1908 SSDARL	Milano (MI)
MARCHE	US RECANATESE ASD	Recanati (MC)
MOLISE	ASD FOOTBALL VENAFRO	Venafro (IS)
PIEMONTE/VALLE D'AOSTA	GSD VOLPIANO PIANESE	Volpiano (TO)
PUGLIA	ETRA BARLETTA 2008	Barletta (BT)
SARDEGNA	A.S.D. ALGHERO	Alghero (SS)
SICILIA	ASD ACADEMY PANORMUS S.ALFONSO	Palermo (PA)
TOSCANA	TAU CALCIO ALTOPASCIO SSDARL	Altopascio (LU)
TRENTINO	ASD ROVERETO	Rovereto (TN)
UMBRIA	POL. D. CAMPITELLO	Terni (TR)
VENETO	CALCIO MONTEBELLUNA SRL	Montebelluna (TV)

1° CONFRONTO (40') • ORE 15.30

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

2° CONFRONTO (40') • ORE 16.20

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

3° CONFRONTO (40') • ORE 17.10

Campo 1 "Fabio Besci"	Campo 2 "Enzo Bearzot"	Campo 3 "Vittorio Pozzo"	Campo 4
1a Puglia - Campania	2a Alto Adige - Molise	3a Marche - Friuli VG	4a Lazio - Piemonte VA
	2b Abruzzo - Sardegna	3b Basilicata - Sicilia	4b Veneto - Lombardia
	2c Emilia R. - Toscana	3c Umbria - Liguria	4c Calabria - 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 13 Giugno**, i giovani calciatori si raduneranno di nuovo sul campo n° 2 e si prepareranno per il saluto finale.

Domenica 14 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 "Goal 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	SGT SPORT SSD ARL	San Giovanni Teatino (CH)
ALTO ADIGE	A.S.D. FUTSAL ATESINA	Bronzolo (BZ)
BASILICATA	A.S.D. FRANCO SELVAGGI	Matera (MT)
CALABRIA	ASDC LUDOS VECCHIA MINIERA APS ETS	Reggio Di Calabria (RC)
CAMPANIA	A.S.D. SPORTING SALA CONSILINA	Sala Consilina (SA)
EMILIA-ROMAGNA	FC PERSICETO 85 SRL	San Giovanni in Persiceto (BO)
FRIULI VENEZIA GIULIA	A.S.D. UDINE CITY FUTBOL SALA	Udine (UD)
LAZIO	A.S.D. SPORTING CLUB MARCONI	Roma (RM)
LIGURIA	A.S.D. CITTA GIARDINO MARASSI	Genova (GE)
LOMBARDIA	ASD VIDEOTON CREMA C5	Crema (CR)
MARCHE	C.U.S. ANCONA	Ancona (AN)
MOLISE	A.S.D. CLN CUS MOLISE	Campobasso (CB)
PIEMONTE / VALLE D'AOSTA	L84 S.S.D. S.R.L.	Volpiano (TO)
PUGLIA	ASD FUTSAL FRIENDS GIOVINAZZO	Giovinazzo (BA)
SARDEGNA	UNIONE SPORTIVA ORISTANESE A.S.D.	Oristano (OR)
SICILIA	U.S.D. LA MERIDIANA	Catania (CT)
TOSCANA	A.S.D. PRATO CALCIO A CINQUE	Prato (PO)
TRENTINO	F.C.D. NOGAREDO ASD	Nogaredo (TN)
UMBRIA	A.C. FOLIGNO 1928 A.S.D.	Foligno (PG)
VENETO	A.S.D. CANOTTIERI BELLUNO C/5	Belluno (BL)

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

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

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

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

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

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

Al termine della Manifestazione non verranno stilate graduatorie di merito.

Sabato 13 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 14 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



PREPARETEVI 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

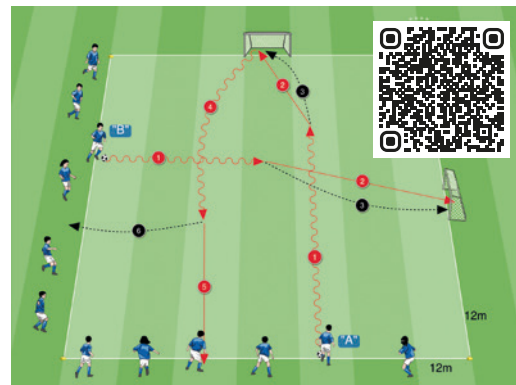
©2026 Pokémon. ©1995-2026 Nintendo/ Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

🎮 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.

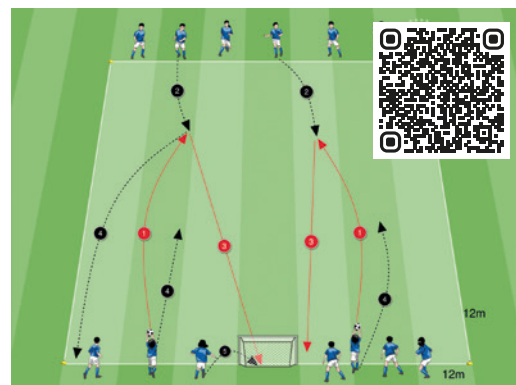


🎮 CHALLENGE LEVEL 2

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.

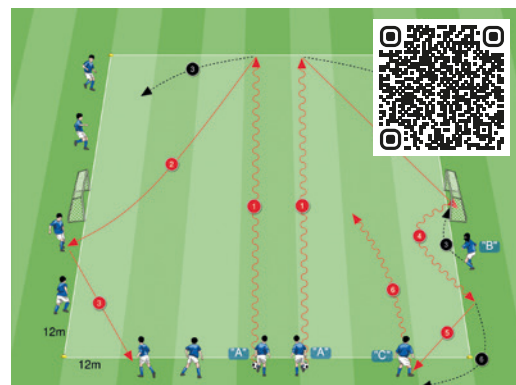


🎮 CHALLENGE LEVEL 3

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 13 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 14 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!

