

COVID-19: TORNIAMO AD ALLENARCI IN SICUREZZA! LEGGI IL VADEMECUM



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



UEFA  
GRASSROOTS  
PROGRAMME

Riservato alle Società di tutto il territorio nazionale

Scopri di più





## GRASSROOTS CHALLENGE

In vista della ripresa dell'attività in forma collettiva e in preparazione alle nostre consuete competizioni, vi invitiamo a partecipare ad una sfida a squadre in forma individuale riservata a calciatori e calciatrici delle Società di tutto il territorio nazionale, attraverso un'offerta tecnico-sportiva appositamente realizzata dai tecnici federali del Settore Giovanile e Scolastico della FIGC.

### ISCRIZIONE

#### ISCRIZIONI APERTE FINO AL 7 GIUGNO 2021

L'iniziativa è rivolta a calciatori e calciatrici delle Società di tutto il territorio nazionale per le categorie Pulcini, Under 12 Femminile e Under 13. Le Società potranno iscriversi con una o più categorie di partecipazione compilando l'apposito form.

Ciascuna Società iscritta potrà accedere all'Area Riservata con l'indirizzo email e la password indicati al momento dell'iscrizione.

### REGOLAMENTO

Alle Società partecipanti è richiesto di partecipare al **Grassroots Challenge** realizzando i propri contributi relativi alle **4 sfide tecnico-sportive** previste per ciascuna categoria:

- Pulcini
- Under 12 Femminile
- Under 13

Le Società, utilizzando il tool video per la registrazione live con webcam o attraverso il caricamento di un file video, dovranno rispondere a ciascuna sfida realizzando il proprio video e indicando il punteggio ottenuto nel tempo previsto da ciascuna challenge.

**Le sfide avranno una durata massima di 1 minuto.**

Per ciascuna sfida potrà essere caricato un solo video con relativo punteggio.

Qualora la Società realizzasse un risultato migliore potrà caricare un nuovo video che sostituirà il precedente.

I risultati/record ottenuti saranno utilizzati come attività di gioco a confronto per i **Tornei Ufficiali "U13 Fair Play Elite", "U12 Femminile-Danone Nations Cup" e "Pulcini #GrassrootsChallenge"**.

Il risultato complessivo della squadra sarà considerato valido solo se i record registrati nelle sfide saranno stati realizzati da giocatori diversi (p.e. 4 sfide, 8 calciatori/calciatrici coinvolti/e)



## MECCANICA

Nell'Area Riservata ciascuna Società potrà visionare 2 gallery:

- **Gallery Società**, filtrabile per sfida, dove saranno visibili tutti i contributi video (sfide tecnico-sportive) inseriti dai calciatori e calciatrici della stessa Società. Il referente fungerà da moderatore eliminando eventuali contenuti offensivi, inappropriati e non in tema.
- **Gallery Nazionale**, filtrabile per regione, provincia, sfida e categoria dove saranno visibili tutti i contributi video delle Società iscritte. In questa area, ogni Società partecipante potrà votare esclusivamente i video delle altre Società assegnando al massimo **1 Like** per ciascuno contributo.

## CLASSIFICHE, RECORD E PREMI

I tecnici federali certificheranno i migliori punteggi per ciascuna delle 4 challenge previste, realizzati dalle Società che entreranno a far parte della **Grassroots Challenge Record**.

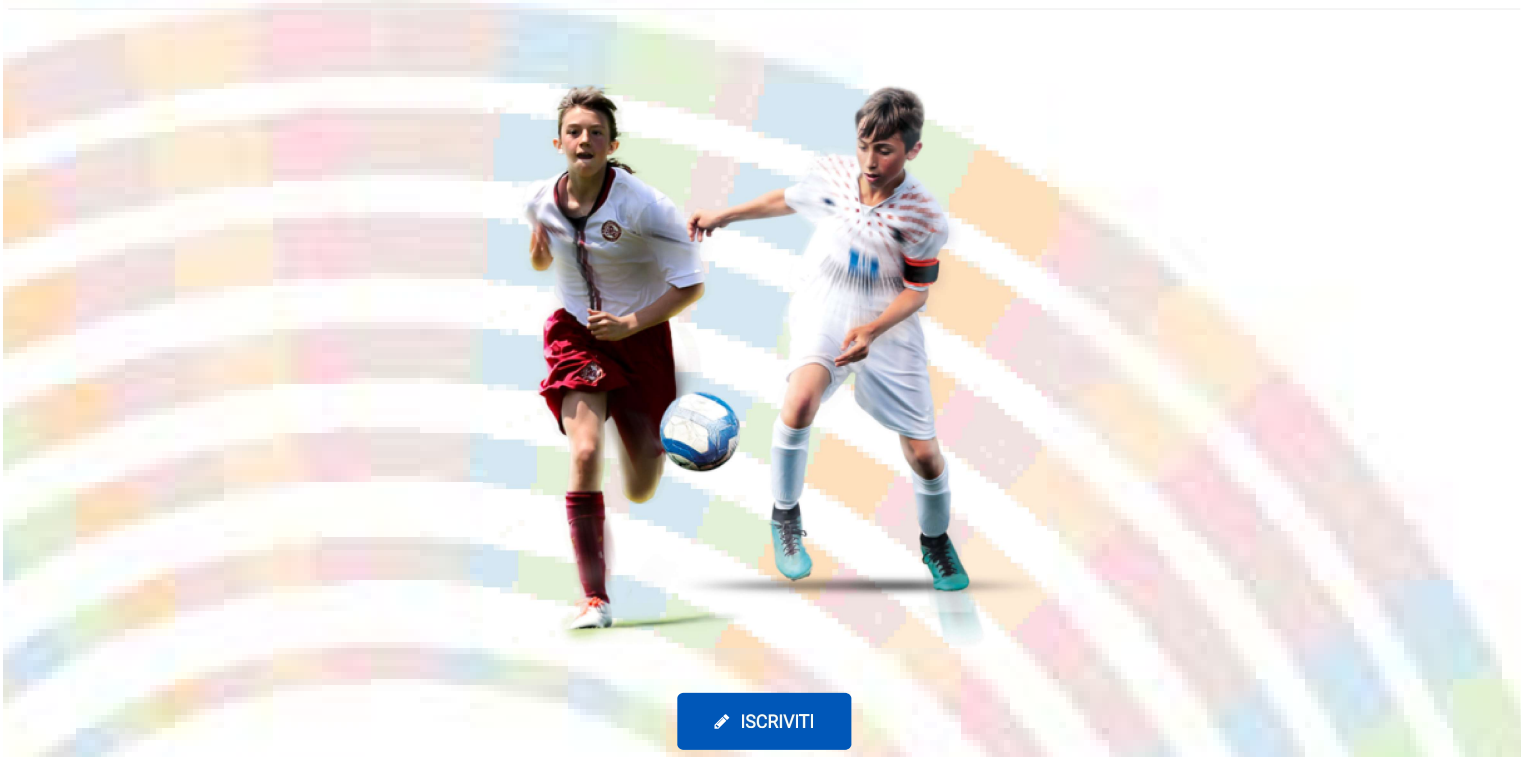
Per ciascuna categoria verrà elaborata una **classifica regionale e nazionale** determinata in base a:

- **Somma dei migliori punteggi nelle 4 sfide tecnico-sportive**
- **Partecipazione alle Challenge**
- **Numero totale dei like ricevuti**

Sarà inoltre assegnato un **Bonus Votazione**, alle Società che parteciperanno attivamente votando i video delle altre Società partecipanti.

### BONUS E PREMI PER I VINCITORI

- Alle Società che parteciperanno a tutte le Challenge della propria categoria, verranno riconosciuti **5 punti per la graduatoria finale dei successivi Tornei "U13 Fair Play Elite", "U12 Femminile-Danone Nations Cup" e "Pulcini #GrassrootsChallenge"** che verranno lanciati nelle prossime settimane
- Le squadre meglio classificate nella graduatoria finale a livello nazionale di ciascuna categoria, riceveranno **20 Kit sportivi della FIGC** (ogni kit composto da Sacchetto Allenamento FIGC, Maglia, Pantaloncini, Calzettoni, e Gadget FIGC come MiniBall FIGC, Cappello FIGC).



ACCEDE

## COMPILA IL FORM E ISCRIVITI!

Società	Regione
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Provincia	Città
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Seleziona le categorie di partecipazione	<input type="radio"/> Pulcini <input type="radio"/> U12 Femminile <input type="radio"/> U13
Nome Referente	Cognome Referente
<input type="text"/>	<input type="text"/>
E-mail Referente	Ripeti E-mail Referente
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Password - min. 6 caratteri	Ripeti Password
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ho letto e accetto l'informativa sulla Privacy	<input type="button" value="iscriviti"/>

ACCEDE

Password

accedi

password dimenticata?



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



© 2020 FIGC Settore Giovanile e Scolastico | All rights reserved  
MADE WITH ❤️ BY MADVERTISING

## I MURI



12 minuti



6x6 metri



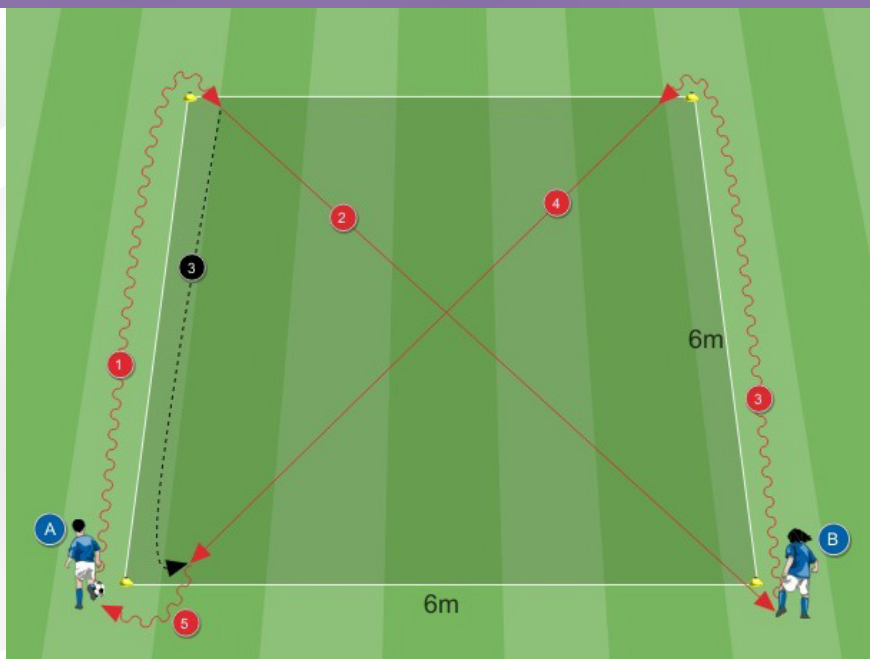
2 giocatori

### Descrizione

Si svolge un'attività tecnica a coppie che alterna conduzione, passaggio e ricezione di palla. Ogni coppia impegnata nell'attività utilizza un pallone. Si gioca su di un quadrato di lato 6 metri.

### Regole

- I giocatori "A" e "B" iniziano la sfida agli angoli del quadrato di gioco (come da figura). Al via della prova, "A" conduce la palla oltre il delimitatore posizionato davanti a lui e la trasmette al compagno "B" correndo poi verso il punto di partenza. "B", una volta ricevuta palla, esegue lo stesso compito tecnico/motorio. Si totalizza un punto per ogni passaggio effettuato tra i 2 giocatori. Si conta il numero di punti che ogni coppia riesce a realizzare in un minuto. Ogni turno di gioco viene vinto dalla coppia che riesce a totalizzare il maggior numero di punti (passaggi) nel minuto previsto dall'attività.
- Affinché il punto venga considerato valido, passaggio, ricezione e conduzione di palla vanno eseguiti passando all'esterno del lato sul quale gioca ogni partecipante all'attività: considerandolo come un "muro da aggirare".
- Nel caso in cui il passaggio venga compiuto in modo errato e la palla superi il lato sul quale si gioca (muro) oppure il controllo di palla e la conduzione della stessa vengano svolti in modo sbagliato attraversando il lato di competenza, l'azione viene comunque portata a termine senza tuttavia contare come valido il passaggio realizzato al proprio compagno: non si può tornare indietro per svolgere correttamente la sequenza, ogni errore annulla di fatto il tentativo di punto appena effettuato.



## IL GUADO



12 minuti



6x6 metri



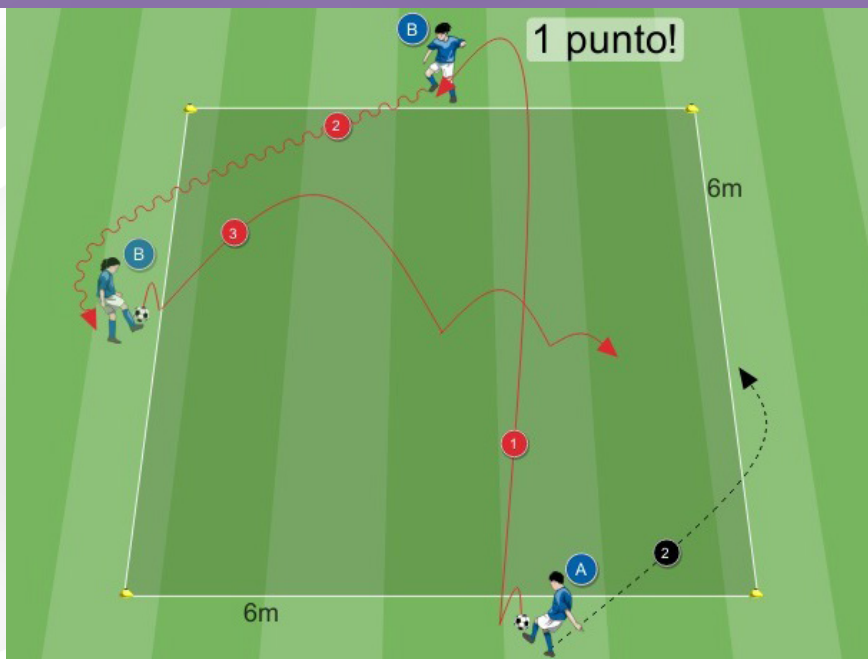
2 giocatori

### Descrizione

Si svolge un'attività tecnica a coppie che alterna passaggio al volo e ricezione di palla. Ogni coppia impegnata nell'attività utilizza un pallone. Si gioca su di un quadrato di lato 6 metri.

### Regole

- I giocatori "A" e "B" iniziano la sfida su 2 lati opposti del quadrato di gioco (come da figura). Al via della prova, "A" alza la palla da terra e la trasmette a B cercando di non farla rimbalzare all'interno del quadrato. "B", una volta ricevuta palla la conduce oltre uno dei due lati del quadrato adiacenti a quello oltre il quale ha ricevuto palla e riprende l'azione tecnica trasmettendo il pallone ad "A" (che nel frattempo si è posizionato sul lato opposto rispetto a quello scelto dal proprio compagno di squadra). Affinché il punto venga considerato valido si prendono in considerazione 2 dettagli tecnici:
  - La palla deve essere alzata da terra prima di essere trasmessa, non vale l'esecuzione dello "scavetto".
  - Il primo tocco di "B" in seguito al passaggio del compagno va eseguito prima che la palla tocchi terra (ed all'esterno del quadrato di gioco: il "guado" da superare) oppure anche sul primo contatto a terra (gesto definito in modo gergale: "drop"), non viene considerato valido il controllo in seguito al rimbalzo del pallone.
- In ogni momento della sfida tecnica è fatto divieto di toccare la palla con le mani, pena l'annullamento del tentativo in atto.
- In caso di errore nelle trasmissioni e punto non valido, il gioco procede variando comunque il lato di gioco.
- Si totalizza un punto per ogni passaggio corretto effettuato tra i 2 giocatori. Si conta il numero di punti che ogni coppia riesce a realizzare in un minuto. Ogni turno di gioco viene vinto dalla coppia che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nel minuto previsto dall'attività.



## IL GIRO DEL MONDO



12 minuti



6x6 metri



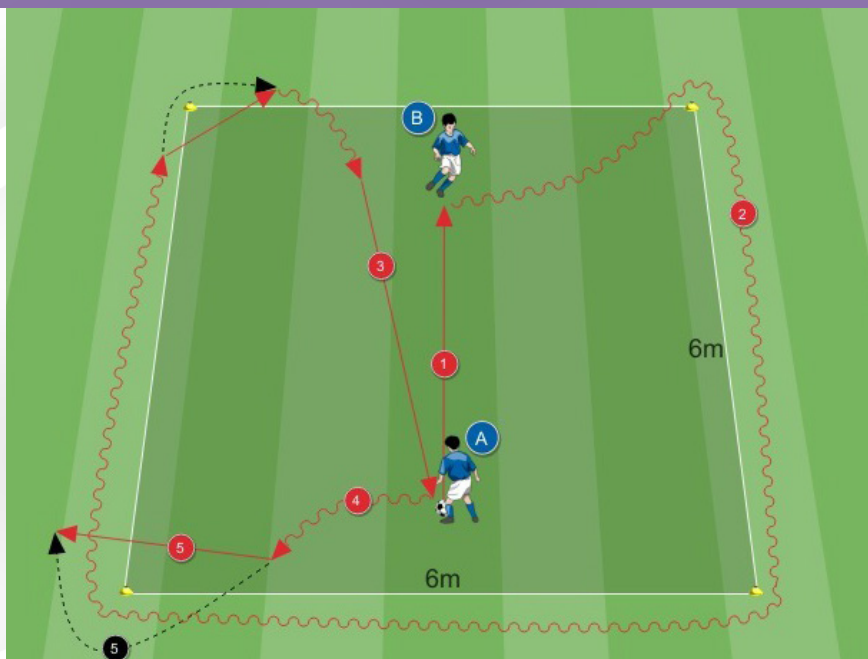
2 giocatori

### Descrizione

Si svolge un'attività tecnica a coppie che alterna, passaggio, ricezione e conduzione di palla. Ogni coppia impegnata nell'attività utilizza un pallone. Si gioca su di un quadrato di lato 6 metri.

### Regole

- I giocatori "A" e "B" iniziano la sfida uno di fronte all'altro all'interno del quadrato di gioco. Per dare inizio all'attività, "A" effettua un passaggio a "B" che riceve palla ed esegue il giro esterno del quadrato di gioco avendo cura di uscire e rientrare attraverso il lato posto alle sue spalle. Una volta rientrato nel quadrato, "B" passa la palla ad "A" che a sua volta esegue lo stesso compito tecnico (uscendo e rientrando dal lato del quadrato definito alle sue spalle rispetto alla posizione di partenza).
- Il giocatore che conduce palla, per girare attorno agli angoli del quadrato, può scegliere se effettuare un auto-passaggio (facendo così passare la palla all'interno dello spazio di gioco) oppure procedere con la conduzione esterna rispetto ai delimitatori che definiscono il campo. Si specifica che il pallone deve uscire da ogni lato del quadrato di gioco: non è possibile effettuare la corsa su di un lato del quadrato senza aver toccato la palla da condurre almeno una volta.
- Si totalizza un punto per ogni passaggio completato tra i giocatori "A" e "B" (anche la prima trasmissione viene considerata come un punto valido). Si conta il numero di punti che ogni coppia riesce a realizzare in un minuto.
- Ogni turno di gioco viene vinto dalla coppia che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nel minuto previsto dall'attività.





## LA TRAPPOLA



12 minuti



6x6 metri



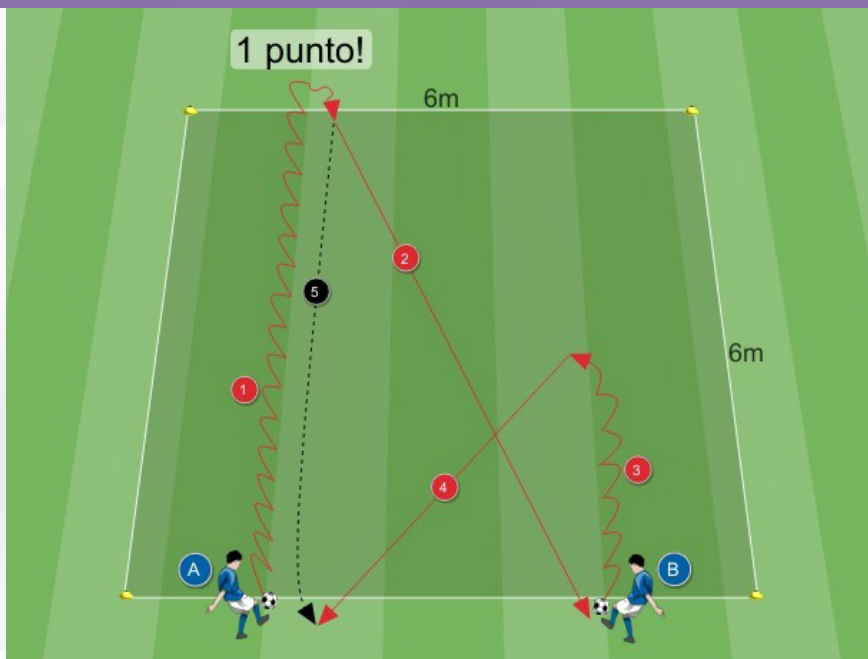
4 giocatori

### Descrizione

Si svolge un'attività tecnica a coppie che alterna, palleggio, controllo, passaggio e ricezione. Ogni coppia impegnata nell'attività utilizza un pallone. Si gioca su di un quadrato di lato 6 metri.

### Regole

- I giocatori "A" e "B" iniziano la sfida uno di fianco all'altro all'esterno di un lato del quadrato di gioco: la trappola da superare. Per dare inizio all'attività "A" palleggia attraversando il quadrato cercando di arrivare fino al lato opposto senza far cadere la palla a terra. Una volta eseguito il compito tecnico previsto, "A" trasmette palla a "B" e torna di corsa al punto di partenza. "B", ricevuta palla, esegue lo stesso compito tecnico realizzato da A. Se nell'azione di palleggio la palla cade a terra il tentativo di punto si interrompe ed il pallone va restituito al compagno.
- Il numero di palleggi da eseguire all'interno del campo non è definito: un giocatore, volendo, può anche calciare in aria il pallone e rincorrerlo oltre il lato opposto del quadrato di gioco (in questo caso, affinché il punto risulti valido, la palla deve essere toccata dal giocatore che l'ha calciata prima che tocchi terra od in contemporanea al primo tocco, non dopo il primo rimbalzo). In nessun momento del gioco la palla può essere toccata con le mani: se ciò avviene, il tentativo di realizzazione del punto viene annullato. Si totalizza un punto ogni volta che si riesce a superare lo spazio di gioco senza che il pallone rimbalzi come da indicazioni fornite.
- Si conta il numero di punti che ogni coppia riesce a realizzare in un minuto. Ogni turno di gioco viene vinto dalla coppia che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nel minuto previsto dall'attività.



<https://www.figc.it/it/giovani/restart/>