

Il Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico Prof. Giacomo Parbuoni, con riferimento all'attività Grassroots Challenge comunica quanto segue:

## FESTA FINALE REGIONALE

### #GRASSROOTS CHALLENGE CAT. PULCINI

**FOLIGNO - 24 maggio 2026**

**Stadio Comunale "Enzo Blasone"**

#### Società Partecipanti:

- POL. D. CAMPITELLO
- ASD CASTIGLIONE DEL LAGO
- AC FOLIGNO 1928 ASD
- AS GUBBIO 1910
- ASD NARNESE
- AC PERUGIA CALCIO SRL
- ASD ORVIETANA
- ASD PONTEVECCHIO
- **SQUADRA VINCENTE DELEGAZIONE DI CITTA' DI CASTELLO**

#### Organizzazione:

Le 9 società verranno suddivise in tre gironi da 3 squadre, stabiliti per sorteggio la mattina della manifestazione.

Per definire la squadra che rappresenterà l'Umbria alla Festa Finale Grassroots a Coverciano (Firenze) il 13/14 giugno 2026 si disputerà un confronto tra le tre squadre migliori classificate nelle graduatorie di merito dei tre gironi.

In caso di parità di punteggio nella graduatoria di merito dei gironi, si terrà conto dei parametri previsti dal Regolamento Ufficiale di seguito menzionato.

#### Modalità di svolgimento:

Le squadre sono composte **obbligatoriamente da un numero minimo di 14 bambini** che si confronteranno nelle due situazioni pre gara previste di 3 c 3 e 4 c 4 nelle fasi offensive e difensive della durata rispettiva di 4'.

Al termine della fase dei giochi situazionali si svolgeranno le partite in tre tempi da 8'. Dei 14 giocatori iscritti in lista, 7 giocheranno il primo tempo, 7 il secondo tempo mentre nel terzo tempo sono previsti cambi liberi.

### Programma Attività

|     |         |  |
|-----|---------|--|
| Ore | 08:00 - | Arrivo partecipanti  |
| Ore | 08:15 - | Accredito Società partecipanti e consegna documentazione al ROR:<br>1- Lista dei calciatori partecipanti<br>2- Liberatoria per minorenni firmata dai genitori/tutori<br>3- Codice di condotta firmato dai componenti dello staff<br>4- Codice di condotta firmato dai calciatori |
| Ore | 08:30 - | Presentazione da parte degli Psicologi FIGC SGS dei Codici di Condotta del Pubblico per “Manifestazioni FIGC - SGS” agli accompagnatori e ai genitori con contestuale firma del documento  |
| Ore | 08:30 - | Riunione con i Tecnici - Sorteggio gironi da parte dello Staff Tecnico FIGC  |
| Ore | 09:00 - | Inizio Attività - Giochi di Situazione pre gara: “3c3” - “4c4”   |
| Ore | 10:00 - | 1^ confronto girone A (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 10:00 - | 1^ confronto girone B (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 10:00 - | 1^ confronto girone C (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 10:45 - | 2^ confronto girone A (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 10:45 - | 2^ confronto girone B (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 10:45 - | 2^ confronto girone C (partite 7c7 di 3 tempi da 8' minuti)  |
| Ore | 11:30 - | 3^ confronto girone A (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 11:30 - | 3^ confronto girone B (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 11:30 - | 3^ confronto girone C (partite 7c7 di 3 tempi da 8 minuti)   |
| Ore | 12:30 - | Vinc. gir. A - Vinc. gir B   |
| Ore | 13:15 - | Vinc gir. C - perdente   |
| Ore | 14:00 - | Vinc. gir C - vincente   |

A seguire premiazioni per tutti i calciatori partecipanti e per le Società

Durante lo svolgimento della finale, le squadre non coinvolte nelle gare parteciperanno al **“Pokemon Challenge”** nei campi che verranno allestiti dai Tecnici Federali.

## **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CONFRONTO E DEL PUNTEGGIO DI GIOCO**

Modello di competizione:

- Proposta pre gara Fase 1: “3 contro 3” e contestuale “4 contro 4” per la durata di 4 minuti in fase offensiva per i 7 giocatori per squadra che disputano il primo tempo;
- Proposta pre gara Fase 2: “3 contro 3” e contestuale “4 contro 4” per la durata 4 minuti in fase difensiva per i 7 giocatori per squadra che disputano il secondo tempo;
- Confronto “7 contro 7”: 3 tempi da 8 minuti ciascuno con obbligo delle sostituzioni come da regolamento (cambi liberi solo nel terzo tempo).

La descrizione delle due situazioni di gioco “3 contro 3” e “4 contro 4” riportate nel Modello di Competizione Allegato e riportate rispettivamente a pagina 4 e a pagina 6 oltre che il punteggio di gioco riportato a pagina 19, vengono modificati come segue:

**Nelle due situazioni è prevista la registrazione di un punteggio di gioco** assegnando un punto alla squadra che risulterà vincente nel conteggio totale delle due fasi.

Nello specifico: nella Fase 1 e nella Fase 2 si sommano i goal realizzati da ogni squadra durante le fasi offensive. La squadra che ha totalizzato **il maggior numero di goal** ottiene un punto che si somma al risultato dei 3 tempi dei confronti “7 contro 7”. In caso di parità nel numero di reti realizzate dalle due squadre vengono sommate il numero di mete totalizzate nelle due fasi e risulta vincitrice la squadra con il maggior punteggio acquisito. In caso di ulteriore parità si assegna un punto ad ognuna delle due squadre.

**Il Tecnico o il Dirigente Accompagnatore della squadra non impegnata nella gara svolgerà funzione di Dirigente Arbitro**

### **GRADUATORIE DI MERITO**

Per ogni girone verranno stilate graduatorie di merito assegnando 3 punti alla vincitrice dell'incontro, 1 punto ciascuno in caso di pareggio, nessun punto alla squadra perdente.

Al punteggio ottenuto in ogni incontro saranno sommati i punti bonus per ogni gara disputata.

**Punteggi Bonus da aggiungere nella graduatoria di merito:**

- 2 punti per la presenza in lista di 14 calciatori
- 1 punto per la presenza in lista di almeno 3 calciatrici

**Penalizzazioni disposte nelle graduatorie di merito:**

- 2 punti per sostituzioni irregolari (segnalate nel referto gara)
- 1 punto per mancato saluto a fine gara (segnalato nel referto gara)

- 1 punto per comportamento negativo del pubblico (segnalato nel referto di gara)

**In caso di parità nella graduatoria di merito, si terrà conto dei seguenti criteri:**

- Livello di riconoscimento del Club;
- Vincente dello scontro diretto (limitatamente ai giochi pre gara);
- Vincente dello scontro diretto (limitatamente ai tre tempi di gara);
- Maggior numero di tempi vinti durante l'intera giornata finale (limitatamente ai tempi di gara)
- Maggior numero di reti realizzate durante l'intera giornata finale (limitatamente ai tempi di gara)
- Graduatoria Fair Play della Festa Finale.
- Sorteggio

Al termine della prima fase le società risultate vincenti nei tre gironi disputeranno il triangolare di finale con le stesse modalità di confronto:

- Giochi pre-gara (2 fasi da 4')
- Gioco Partita (3 tempi da 8')

Si allega copia del referto da utilizzare al quale andranno allegate le Liste di Gara firmate dai Tecnici delle Società e dal Dirigente Arbitro.

L'elenco dei calciatori partecipanti alla manifestazione dovrà essere consegnato in fase di accredito al ROR (Transocchi Alfredo) all'inizio della Festa Finale Regionale.

*Il Coordinatore FIGC SGS Umbria*

*Prof. Giacomo Parbuoni*