



UNA ESCLUSIVA RAIGULP

VERSUS

GENERAZIONE DI CAMPIONI



CONSIDERAZIONI PRELIMINARI

L'obiettivo di ogni atleta è quello di raggiungere il podio più alto, diventando "Campione" per se stesso e per gli altri, per riscattare sul campo gara la propria storia, fatta di sudore, fatica, sacrifici e passione. Storie di vita difficili e spesso irrisolte o semplicemente senza obiettivi, che trovano nello Sport il compagno di vita ideale per affrontare i problemi e ritrovare l'autostima, la motivazione e soprattutto la voglia di mettersi in gioco.

Dal riscatto sociale all'incanalamento dell'aggressività: per molti il podio rappresenta la "salvezza", la via di fuga da una strada senza uscita in cui a dettare legge può essere il contesto sociale o semplicemente la mancanza di punti di riferimento. Lo Sport forma ed educa i giovani, aiutandoli ad integrarsi nella società, ad affermare la propria identità. L'atleta come il ragazzo puntano a diventare rispettivamente Campione e Uomo e lo fanno attraverso l'esempio: i Campioni, gli educatori e la famiglia, che hanno un ruolo di grande responsabilità. A loro il compito di fornire i linguaggi e gli strumenti per far conoscere e raggiungere l'obiettivo desiderato dagli atleti quanto dai figli/alunni. Per tutti l'esempio più forte è quello del grande personaggio, popolare e vincente.

Chi meglio del grande Campione può trasmettere un messaggio positivo, calandosi nel ruolo di educatore o semplice fratello maggiore? La storia del grande Campione, le sue vittorie e soprattutto sconfitte, la capacità di cadere e sapersi rialzare sempre e comunque, sono input positivi che possono essere lanciati solo attraverso la condivisione della pratica sportiva. Il passaggio di consegne è determinante per garantire continuità ai principi e valori nello Sport come nella vita. Emozioni, sentimenti e passioni si intrecciano nel confronto dei ruoli (il Campione e l'Aspirante Campione) dando vita ai racconti più belli, dagli aneddoti più divertenti alle esperienze più toccanti.



STRUTTURA DEL FORMAT

Titolo: "VERSUS -Generazione di Campioni" – *Vince chi si mette in gioco*

Distribuzione: Web (teaser di puntata e Torneo on-line) e Televisione (puntata)

Genere: Docu-soap (orientato al genere coach-show)

Target: Giovani (8-16 anni) e Pubblico trasversale (adolescenti, genitori, insegnanti)

Conduttore: Carolina Rey (conduttrice Rai Gulp)

Durata: 28 puntate +28 (struttura Torneo On-line)

Sito WEB Dedicato (www.versus.rai.it)

Frequenza: Quotidiana

FORMAT TV

Durata: 15'

Frequenza: Settimanale

Emissione: Registrata

UNA SECONDA MADRID
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI



CONCEPT

“**VERSUS - Generazioni di Campioni**” è il nuovo programma di **Rai Gulp** (canale della Direzione Rai Ragazzi) ideato e realizzato con la collaborazione della **Federazione Pugilistica Italiana**, (capofila delle Federazioni Sportive Nazionali - CONI), con il patrocinio del CONI e dell'Assessorato alla Scuola, Sport, Politiche Giovanili e Partecipazione di ROMA CAPITALE, che prenderà il via **domenica 22 febbraio alle 11.35**. Un appuntamento settimanale, condotto da Carolina Rey, per conoscere i 28 Sport Olimpici Estivi Nazionali nel percorso di avvicinamento ai **Giochi Olimpici di Rio 2016**, attraverso le immagini e il racconto di grandi atleti e giovani promesse. Creato per il Web e la Televisione, genere docu-soap orientato al coach-show, il programma ha l'intento di diffondere i valori e la cultura formativa dello Sport, in un ricambio generazionale in grado di motivare ed attrarre i giovani per coinvolgendoli nella pratica sportiva. Il contenitore giusto per dare speranza alle future generazioni attraverso l'esempio dello Sport (i giovani si identificano con l'atleta), attrarle con storie di successo (i giovani vogliono emulare i Campioni) e coinvolgerle in prima persona attraverso il gioco e la sana competizione.

In ogni puntata due Campioni di due Sport diversi si confrontano e lanciano la loro sfida: far arrivare alla meta agonistica dell'anno due giovani atleti aspiranti Campioni. I Campioni seguono le giovani promesse dentro e fuori la palestra: a casa, a tavola, con gli amici... Uno scambio di abitudini e stili di vita che spesso ribaltano i ruoli ma sempre nella consapevolezza di voler raggiungere il podio con determinazione e senza false scorciatoie.

Si intreccia il percorso di chi ha saputo vincere e costruire una carriera con chi sta cercando di raggiungere i traguardi più ambiziosi per trovare la propria identità. I primi hanno deciso di mettersi in gioco e lo hanno fatto sapendo che avrebbero potuto perdere sul campo, i secondi, come gli altri, hanno seguito la loro passione e vogliono cercare di non perdere mai. Tutti e due, in un modo o nell'altro, hanno già vinto. In ogni puntata:

- 4** Atleti protagonisti: 2 Campioni Senior e 2 Atleti Junior
- 4** Storie che si intrecciano
- 2** Sport a confronto (Sport Olimpici Rio 2016)
- 1** Obiettivo: diventare i nuovi campioni nello sport come nella vita

UNA ESCLUSIVA RAIGULP
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI



STRUMENTI

Confronto
Generazionale



Dinamismo
del mondo dello sport

Linguaggio
efficace e diretto



Appeal
dei Testimonial

UNA ESCLUSIVA BAIGUARD
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI

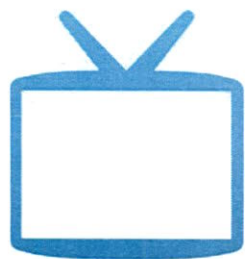


OBIETTIVI – ROAD TO RIO...



Conoscenza e Promozione
delle discipline sportive nella
loro articolata preparazione
in vista di Rio 2016

Esaltare il legame tra Sport
ed Impatto Sociale



Visibilità integrata
e condivisa

UNA SOCIETÀ ASSURITA
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI



STRUTTURA DI PUNTATA

SITO DEDICATO www.versus.rai.it

Sul Web, uno spazio apposito dedicato dove ogni settimana è possibile rivedere la puntata andata in onda, le biografie e le curiosità sugli atleti e le diverse Federazioni Sportive Nazionali.

TORNEO ON-LINE "THE CHAMPION IS..."

Gli utenti del Web, a conclusione di ogni puntata, potranno votare il loro Campione/Sport preferito garantendogli la possibilità di avanzare nel tabellone del Torneo ed in particolare (con la partenza delle 28 sfide nell'autunno 2015) nello scontro diretto in base all'esito del quale si svilupperà il format televisivo. Ventotto discipline a confronto per quattordici scontri diretti che daranno il via alla competizione dopo le presentazioni monografiche delle singole discipline (da febbraio ad agosto 2015).

Si partirà dunque dai Trentaduesimi per arrivare alle attese Finali che decreteranno il Campione/Sport vincitore della serie televisiva. Lo Sport che passerà il turno nella puntata successiva presenta un nuovo Campione e un nuovo Aspirante Campione. L'accesso ai Quarti di Finale verrà determinato con votazione on-line da parte degli utenti che sceglieranno quale disciplina sportiva passerà direttamente il turno. Il Torneo/Gioco è stato pensato per fidelizzare il pubblico e coinvolgerlo dal Web alla Tv ma soprattutto per far conoscere ai ragazzi il mondo dello Sport e farli appassionare ad una determinata disciplina sportiva. Al Campione/Sport Vincitore verrà dedicata una puntata speciale (Web e Tv) in cui il Campione ed il giovane atleta risponderanno alle domande dei loro fans svelando qualche aneddoto particolare...

UNA ESCLUSIVA RAI GULP
VERSUS
GENERAZIONI DI CAMPIONI



SINOSSI DI PUNTATA

Ogni settimana in ogni puntata, della durata di circa 15' ed a scadenza settimanale, si presenteranno i 28 Sport Olimpici Estivi, rappresentativi delle 28 Federazioni Sportive Nazionali con immagini di repertori della storia degli sport e spettacolari riprese prodotte, insieme alle storie dei quattro protagonisti: 2 Campioni e 2 Aspiranti Campioni di due discipline sportive diverse. Dopo la Sigla (girata con l'Action Camera) la voce narrante del conduttore saranno presentati due Campioni protagonisti, attraverso una sintesi delle scene più rappresentative di puntata. La parola poi passerà ai due Campioni che descriveranno la loro impresa. Nella seconda parte del progetto inizierà la sfida tra sport iniziando dal racconto: i due sport si alterneranno in una sequenza di immagini fatte di pensieri, emozioni, ambizioni, esperienze. Per entrambi i due Sport lo stesso copione: il Campione aiuterà l'Aspirante Campione a prepararsi, lo porterà in palestra dove inizia il cammino verso la meta agonistica. Dallo spogliatoio, luogo intimo, dove ogni confessione è lecita, al centro della palestra, dove tutto ha inizio. Dagli allenamenti duri ed a volte complicati ai momenti di riposo, in cui i due atleti imparano a conoscersi, a fidarsi l'uno dell'altro, a condividere gli stessi spazi nel rispetto dei ruoli sia fuori che dentro la palestra, dove i due giovani atleti costruiranno il cammino che li porterà verso la meta della competizione olimpica. La puntata si concluderà con l'intervista doppia ai due Campioni in forma seria ma anche ironica e che proprio, mentre scorreranno i titoli di coda, scherzeranno sulla loro esperienza fino alla dedica finale che ciascuno fa al proprio Sport (un semplice motto o una frase celebre) invitando i telespettatori a votare sul Web.

UNA SECONDA SEGNOLA
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI



PERSONAGGI

CAMPIONI

Scelti insieme alle Federazioni Sportive Nazionali di competenza in accordo con Rai Gulp in base alla loro carriera agonistica (meglio se campioni olimpici), al loro carisma ed alla capacità di trasmettere i valori dello Sport che rappresentano. Storie forti o comunque interessanti che devono essere da esempio per chi le guarda.

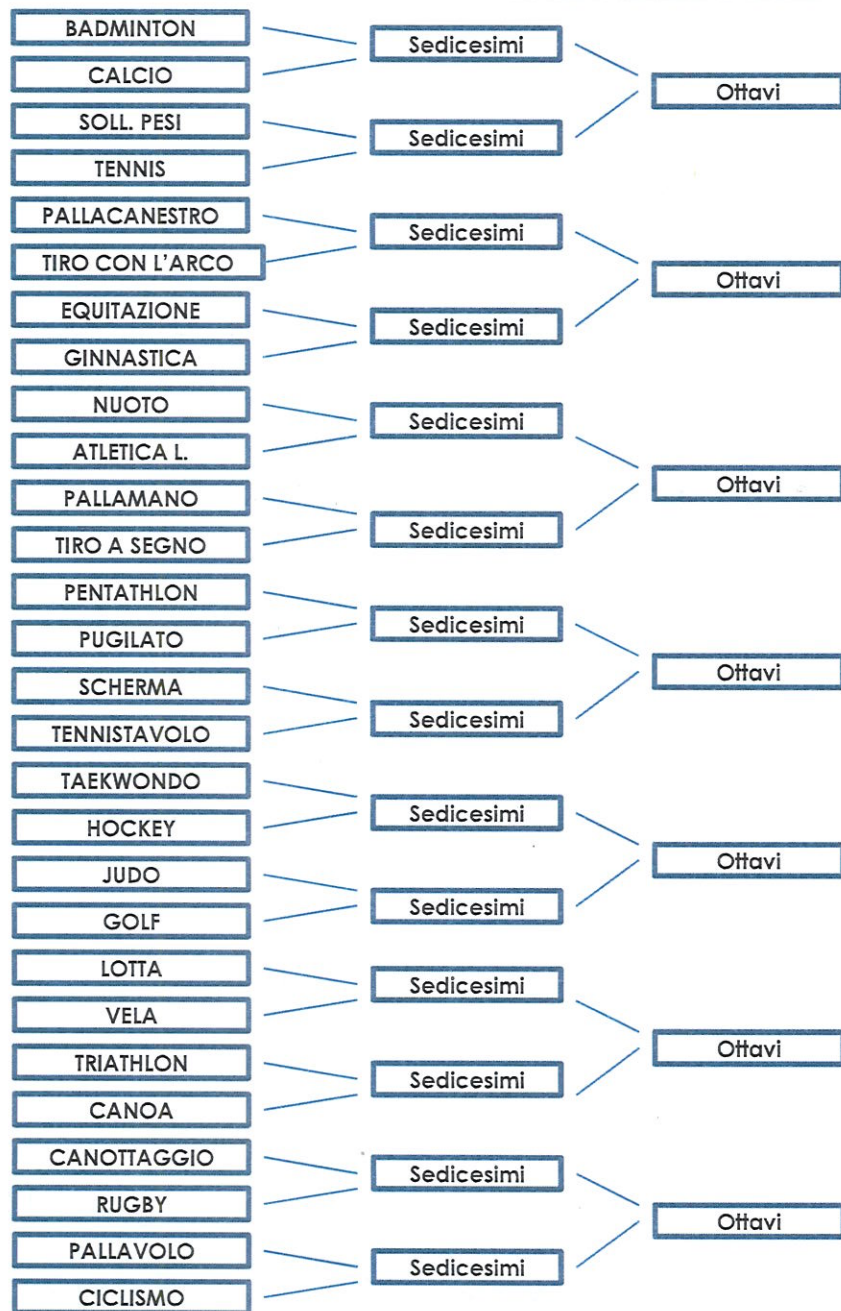
I Campioni (uomini e donne) devono essere convincenti e soprattutto avere forza attrattiva nei confronti degli atleti che seguono e del pubblico che deve scegliere a chi dare la propria preferenza.

ASPIRANTI CAMPIONI

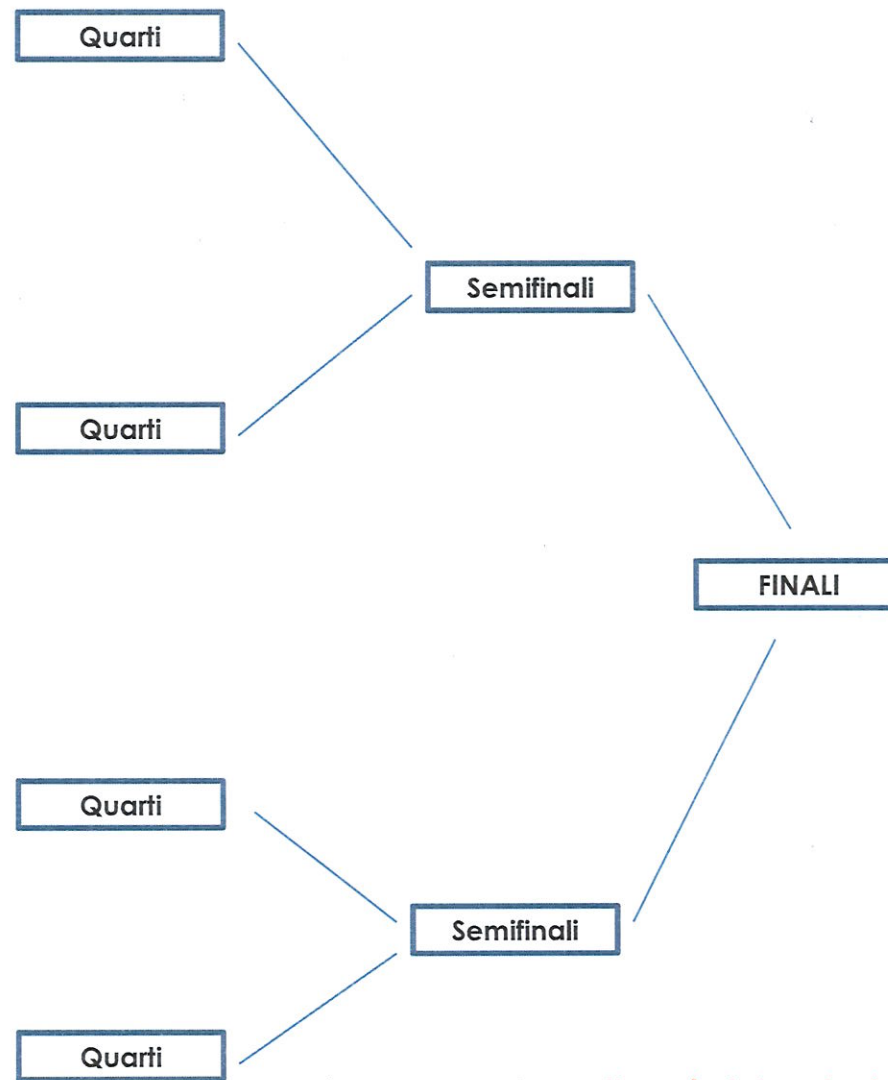
Scelti insieme alle Federazioni Sportive Nazionali di competenza in accordo con RaiGulp in base alla loro età (devono essere atleti Junior – massimo 16 anni), alla determinazione e ambizione dimostrata nel voler raggiungere la meta agonistica a breve termine (importanza di un traguardo importante ma soprattutto giusto per le riprese).

1984 - 1988/1992 - 1996/2000
VERSUS
GENERAZIONI DI CAMPIONI

TABELLONE TORNEO ON-LINE



VERSUS Generazione di Campioni



*L'accesso ai Quarti verrà determinato con votazione da parte degli utenti



PUNTATA N°1

Nella prima puntata, si parlerà di Pugilato insieme al pluricampione dei Supermassimi ROBERTO CAMMARELLE ed alla medaglia d'argento ai Giochi Olimpici Giovanili nella categoria dei 51kg, IRMA TESTA.

La loro storia fatta di sacrifici, passione, vittorie ma anche sconfitte, sarà esempio e aiuto alle future generazioni a non arrendersi e a mettersi in gioco per realizzare i propri sogni. Lo sport come esempio e palestra di vita.

I telespettatori potranno rivedere la puntata ed avere ulteriori informazioni sui 28 Sport Olimpici, collegandosi al sito

www.versus.rai.it

Il sito contiene inoltre un ricco e divertente spazio dedicato ai campioni senior e junior di ogni Federazione coinvolta nel progetto.

100% INCLUDE BASKET
VERSUS
GENERAZIONI DI CAMPIONI



CONTATTI

RAI RAGAZZI

Lorenzo Di Dieco

Responsabile Comunicazione-Web

RAI Ragazzi

Borgo Sant'Angelo, 23 - 00193 Roma (RM)

Office: +39 0668182818

Mobile: 3496147755

e-mail: lorenzo.didieco@rai.it

web: www.rai.it

FPI

Michela Pellegrini

Comunicazione e Marketing

Federazione Pugilistica Italiana

Viale Tiziano, 70 - 00196 ROMA

Office: +39 06.32824.219

Mobile: +39 331.6686026

Fax: +39 06.32824250

e-mail: ufficiostampa@fpi.it

web: www.fpi.it

UNA ESCLUSIVA MASQUEP
VERSUS
GENERAZIONE DI CAMPIONI