



DELEGAZIONE PROVINCIALE DEL VERBANO CUSIO OSSOLA



Verbania, *16/06/22*
Protocollo *1254/2022*

Spettabile
S. DIL. CALCIO VOGOGNA
MATR. FIGC 70341
PROPRIA SEDE

Spettabile
FIGC-LND Comitato Regionale
Piemonte Valle d'Aosta
Ufficio Amministrativo
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

Spettabile
FIGC-SGS Coordinamento reg.
Piemonte Valle d'Aosta
Via Volta, 9 10121 Torino

OGGETTO: autorizzazione torneo "13° Torneo Festa dello sport Vogogna" – cat. Primi calci del 20-21 giugno 2022

A seguito della documentazione presentata, e del pagamento della tassa di approvazione, si concede l'autorizzazione allo svolgimento dei tornei indicati in oggetto.

Si precisa che il torneo dovrà svolgersi in ottemperanza al protocollo F.I.G.C. del 30 aprile 2022, denominato "Indicazioni generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della Stagione Sportiva 2021/2022 finalizzate al contenimento dell'emergenza epidemiologica da Covid-19".

La presenza del pubblico è subordinata al rispetto del predetto protocollo F.I.G.C.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali, la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti
FIGC-LND-SGS

DELEGAZIONE PROVINCIALE VCO
~~FIGC-LND-SGS~~
DELEGAZIONE PROVINCIALE
VERBANO CUSIO OSSOLA
IL DELEGATO
(Benedetto Madeo)





S.D. CALCIO VOGOGNA
Presso Stadio Comunale Flavio Bonomini
Via Passerella n° 12
28805 VOGOGNA (VB)

Vogogna 31/05/2022



13° TORNEO FESTA DELLO SPORT VOGOGNA



REGOLAMENTO CATEGORIA PRIMI CALCI

Art 1 Organizzazione

La società S.D. CALCIO VOGOGNA indice ed organizza un Torneo a carattere Provinciale denominato "13° TORNEO FESTA DELLO SPORT VOGOGNA." che si disputerà nei giorni di 20-21 GIUGNO 2022 come meglio specificato nell'allegato calendario delle gare in programma, presso l'impianto sportivo "STADIO COMUNALE FLAVIO BONOMINI DI VOGOGNA"

Art 2 Categoria di partecipazione e limiti di età

Il Torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla Categoria "PRIMI CALCI" regolarmente tesserati F.I.G.C. per la stagione in corso: nati dal 1 Gennaio 2013 fino al compimento anagrafico dell'6° anno di età.

Art 3 Prestiti

Non sono consentiti prestiti

Art 4 Elenco giocatori

Le Società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del Torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di 12

Art 5 Sostituzioni

Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme come specificato nel Comunicato Ufficiale n. 1 del S. G. S. ROMA: Tutti gli elementi in distinta dovranno giocare almeno un tempo; pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo, tranne che per validi motivi di salute; nel terzo tempo quindi potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi volanti".

Art 6 Società partecipanti

Alla manifestazione prenderanno parte le seguenti Società: Vogogna-Fomarco-Crevolese-Varzese

Art 7 Formula del torneo

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA.

Come indicazione della F.I.G.C. gioco di abilità 3c2 le squadre in attesa del loro turno svolgeranno un 3c2 su un'area di 30x20 divisa in due zone, con due distinte situazioni di gioco, 4 minuti per situazione

Inoltre si giocheranno delle partite di calcio con 4 squadre che si incontreranno in un girone all'italiana

Art 8 Classifiche

Non sono previste classifiche

Art 9 Tempi di gara delle partite

Le gare si svolgeranno in 2 tempi di 10 minuti ciascuno; La gara si articola in una partita 5 contro 5 su campo di dimensioni ridotte con porte ridotte e con palloni n° 3

Le mini gare avranno la durata di 20 minuti ciascuno

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28021 VERBANIA

I giochi ludici avranno la durata di 5 minuti ciascuno
Art 10 Partecipazione all'attività

Tutti i giocatori dovranno partecipare un tempo pertanto al termine del 1° tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del tempo tranne per validi motivi di salute.
Tutti i partecipanti dovranno obbligatoriamente prendere parte ai giochi

Art 11 Calci di Rigore

Non sono previsti calci di rigore

Art 12 tempi supplementari

Non sono previsti tempi supplementari

Art 13 Arbitri

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che parteciperanno alle gare (auto arbitraggio)

Art 14 Assicurazione

E' responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa F.I.G.C. **UNA SOCIETA' ORGANIZZATA E RESPONSABILE DELLA NECESSITA' DELLA COPERTURA ASSICURATIVA.**

Art 15 Norme generali

Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili, e quelle riportate sul Comunicato Ufficiale N° 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla Stagione Sportiva in corso

13° TORNEO FESTA DELLO SPORT VOGOGNA

Categoria Primi calci a 5 giocatori 20 - 21 Giugno 2022

Girone

S.D. Calcio Vogogna
Fomarco
Crevolese
Varzese

PROGRAMMA GARE TORNEO

Data	Ore	Squadre	
Lunedì 18 Giugno		giochi di abilità	
	18,45	Crevolese	Fomarco
		giochi di abilità	
	19,30	S.D. Calcio Vogogna	Varzese
		giochi di abilità	
	20,15	S.D. Calcio Vogogna	Fomarco
Martedì 19 Giugno		giochi di abilità	
	18,45	Crevolese	Varzese
		giochi di abilità	
	19,30	S.D. Calcio Vogogna	Crevolese
		giochi di abilità	
	20,15	Fomarco	Varzese

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28921 VERBANIA

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

 15 minuti

 15x15 metri

 10 giocatori

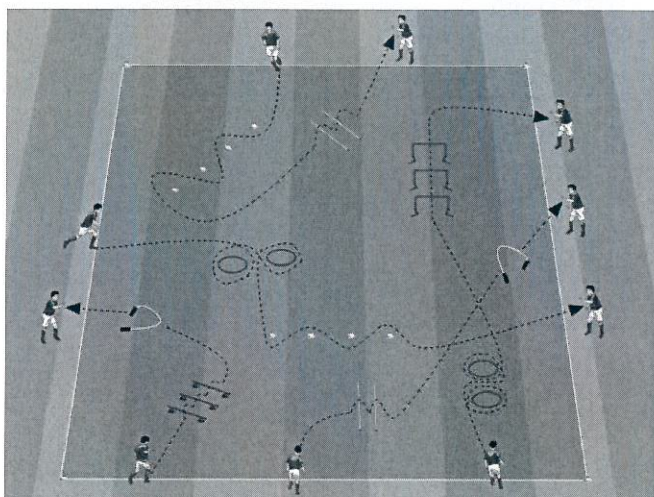
Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco

Presupposti rappresentati



6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

