Data 12/5/2023

Protocollo 978/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
GAR REBAUDENGO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Coppa Primavera Chivasso – PRIMI CALCI – 13/5/2023

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

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

Lo svolgimento del torneo è subordinato al rispetto del protocollo FIGC del 22/12/2022 u.s., versione 2 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione sportiva 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento della diffusione del contagio da COVID-19" reperibile sul sito www.figc.it

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani

IL PRESIDENTE
Mauro Foschia

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 **ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ U.S.D. G.A.R. REBAUDENGO Matr. 75886

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE ☒ **REGIONALE** ☐ **PROVINCIALE** ☒ **LOCALE**

DENOMINATO: COPPA PRIMAVERA CHIVASSO 2023

IN COLLABORAZIONE CON ASD CHIVASSO CALCIO

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 13/05/2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPO SPORTIVO ETTORE PASTORE" VIALE G. MATEOTTI N. 11

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. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2014 AL 31/12/2015**

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2016 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

ART.3 **PRESTITI**

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 **ELENCHI 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 N° 10

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

ART.5 **SOSTITUZIONI**

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. -ROMA : TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE 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 " **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

ART.6 **SOCIETÀ PARTECIPANTI**

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
REBAUDENGO Matr. 7588	ASD CHIVASSO Matr. 94471	USD GASSINO Matr. 20820	Avip S.MAURO Matr.
USD CASELLE Matr.10630	RIVAROLESE Matr.930381	LIVORNO Fer. Matr. 933982	VALLORCO Matr. 13683
MONTANARO Matr.80230	CASTELLAMONTE Matr. 911		

ART.7 **FORMULA DEL TORNEO** (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI)

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 3 GIRONI DA N° 3/4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

GABBIA DEI LEONI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 **MINUTI**

ART.8 **CLASSIFICHE**

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 **TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO** (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

☐ LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

☒ LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

☒ **LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4**

☐ **LE PARTITE SI GIOCANO 4 > 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4**

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

ART.10 **TIRI DI RIGORE**
NON SONO CONSENTITI

ART.11 **TEMPI SUPPLEMENTARI**
NON SONO CONSENTITI

ART.12 **ARBITRI**
LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (**AUTOARBITRAGGIO**)
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 **DISCIPLINA DEL TORNEO**
LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI COMPETENZA

ART.14 **AUTOMATISMO DELLE SANZIONI**
IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 **RECLAMI**
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 0.00 ; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

ART. 16 **ASSICURAZIONE**
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

ART.17 **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.

TIMBRO SOCIETÀ
A.S.D. GAR. REBAUDENGO
Via Gottardo, 10 - 10155 Torino
Tel. 011.19476388 - 333.2097950
Partita IVA: 09855320017
Codice Fiscale: 97[illegible]4001

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
PASQUALE GIGLIO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MAURIZIO CUSENZA

TEL. 347 426 3961

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.

COPPA PRIMAVERA CHIVASSESE 2023

CATEGORIA CAT. PRIMI NATI DAL 01/01/2014 AL 31/12/2015

CAMPO SPORTIVO ETTORE PASTORE - VIALE G. MATTEOTTI N. 11 - CHIVASSO

ORGANIZZATO DA U.S.D. G.A.R. REBAUDENGO IN COLLABORAZIONE **ASD CHIVASSO CALCIO**

13/05/2023

GIRONE 1	GIRONE 2	GIRONE 3
CHIVASSO	AUTOVIP S.MAURO	RIVAROLESE
MONTANARO	USD GASSINO	LIVORNO FERRARIS
CASTELLAMONTE	USD CASELLE	VALLORCO
	ASD GAR REBAUDENGO	

GARE GIRONE 1			
14,00	CHIVASSO	-	MONTANARO
14,30	MONTANARO	-	CASTELLAMONTE
15,00	CHIVASSO	-	CASTELLAMONTE

GARE GIRONE 2			
14,00	AUTOVIP	-	GASSINO
14,30	GASSINO	-	CASELLE
15,00	AUTOVIP	-	CASELLE
15,3	ASD GAR REBAUDENGO	-	CASELLE
16,00	AUTOVIP	-	ASD GAR REBAUDENGO
16,30	ASD GAR REBAUDENGO	-	GASSINO

GARE GIRONE 3			
14,00	RIVAROLESE	-	LIVORNO F.
14,30	LIVORNO F.	-	VALLORCO
15,00	RIVAROLESE	-	VALLORCO

IL PRESENTE TORNEO E' ORGANIZZATO RISPETTOSO DELLE DISPOSIZIONI FGCI
COMUNICATO UFFICIALE N° 22 DEL 25/07/2022 Stagione Sportiva 2022 – 2023

ART. 4 TORNEI DELLE CATEGORIE "ATTIVITA' DI BASE"

Non è consentita la formazione di classifiche finali o graduatorie di merito.

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

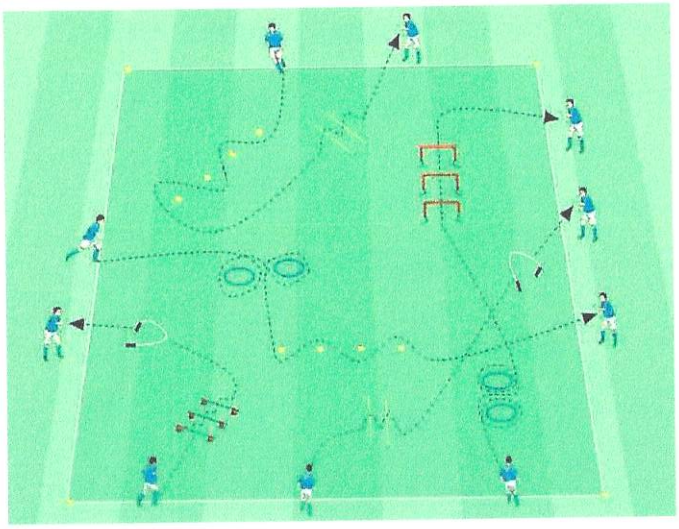
Descrizione

I 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 comapagno 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.

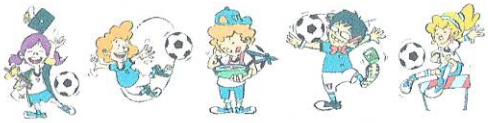
Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogono 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.

Presupposti rappresentati



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

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

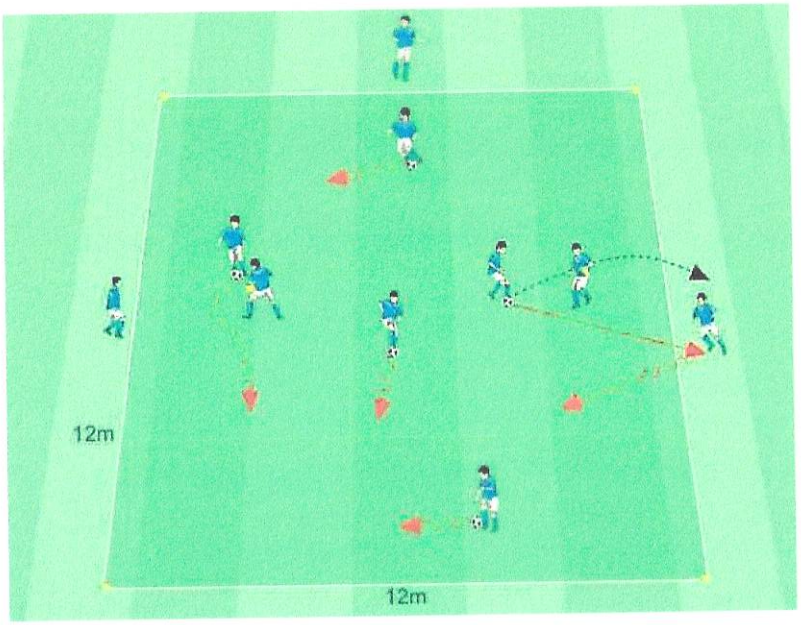
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano.I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione.
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necesario, da un lato all'altro del quadrato.

Presupposti rappresentati

1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conosceza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.