



Data 19/12/2023

Protocollo 418/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
BISALTA  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
5° Memorial Mario Dutto – Primi calci – 14/1/2024**

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.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





## **REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**

### **ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ A.S.D.C. BISALTA  
INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE **REGIONALE**  
DENOMINATO: **5° MEMORIAL MARIO DUTTO**  
CHE SI DISPUTERÀ IL GIORNO 14 GENNAIO 2023  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO COMUNALE DI PEVERAGNO (PALAZZETTO)

### **ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ**

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI 1° ANNO**  
REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO.  
**NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2016**  
**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 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)

<b>SOCIETÀ</b>		<b>SOCIETÀ</b>	
BISALTA	66602	BISALTA	66602
BOVES MDG	710791	SALUZZO	38350
PEDONA	80019	AMA BRENTA CEVA	1740
CAIRESE	8440	TARANTASCA	953988

### **ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI**

[www.bisaltacalcio.it](http://www.bisaltacalcio.it)  
mail: [bisaltacalcio@libero.it](mailto:bisaltacalcio@libero.it)  
C.F. e P.I. 02893290045

ASD.C. BISALTA  
Matricola 66602  
12016 – Peveragno, Regione Miclet, Impianti Sportivi



**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° 2 GIRONI DA N° 2 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

**GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO)**

**PALLA BASE**

Descrizione: il campo di gioco è un rettangolo di mt. 25 x 35, che presenta a fondo campo, da entrambi le parti, un'area detta BASE di dimensioni mt. 25 x 3. Si gioca 5 > 5 come una regolare partita di calcio solo che, anziché segnare, per realizzare un punto bisogna portare o fermare il pallone nella BASE avversaria. Se la palla esce da quest'ultima attraversandola, il punto non è valido e si riprende il gioco con un calcio di rinvio dalla linea dei 3 metri. Non esiste calcio di rigore, i falli sono tutti di seconda e se avvengono a ridosso della base si indietreggia la palla ad una distanza di mt. 3. Ogni volta che si realizza un punto si rimette la palla al centro. La rimessa laterale si batte con i piedi. Durante il gioco, nella BASE, non possono entrare i giocatori della squadra che si sta difendendo. Materiale: n. 1 pallone n. 4.

**IL GIOCO AVRA' LA DURATA DI 5 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 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

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

[www.bisaltacalcio.it](http://www.bisaltacalcio.it)  
mail: [bisaltacalcio@libero.it](mailto:bisaltacalcio@libero.it)  
C.F. e P.I. 02893290045

ASD.C. BISALTA  
Matricola 66602  
12016 – Peveragno, Regione Miclet, Impianti Sportivi





**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 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE  
CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. **LA TASSA DOVRA'  
ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA**

**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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ  
CAMPANA DANILO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. TURCO GIOELE  
TEL 3473080527

[www.bisaltacalcio.it](http://www.bisaltacalcio.it)  
mail: [bisaltacalcio@libero.it](mailto:bisaltacalcio@libero.it)  
C.F. e P.I. 02893290045

ASD.C. BISALTA  
Matricola 66602

12016 – Peveragno, Regione Miclet, Impianti Sportivi





**GIRONI E CALENDARIO**

ANNO	
<b>2016 PRIMI CALCI</b>	
GIRONE " A "	GIRONE " B "
BISALTA ROSSO	BISALTA BLU
CAIRESE	SALUZZO
CEVA	TARANTASCA
PEDONA	BOVES MDG

**TORNEO ANNATA PRIMI CALCI 2016**

ORA	PALESTRA AZZURRA		RISULTATO
<b>08.30</b>	BISALTA ROSSO	PEDONA	
<b>08.50</b>	BISALTA BLU	BOVES MDG	
<b>09.10</b>	CAIRESE	CEVA	
<b>09.30</b>	SALUZZO	TARANTASCA	
<b>09.50</b>	BISALTA ROSSO	CEVA	
<b>10.10</b>	BISALTA BLU	TARANTASCA	
<b>10.30</b>	PEDONA	CAIRESE	
<b>10.50</b>	BOVES MDG	SALUZZO	
<b>11.10</b>	BISALTA ROSSO	CAIRESE	
<b>11.30</b>	BISALTA BLU	SALUZZO	
<b>11.50</b>	PEDONA	CEVA	
<b>12.10</b>	BOVES MDG	TARANTASCA	

[www.bisaltacalcio.it](http://www.bisaltacalcio.it)  
 mail: [bisaltacalcio@libero.it](mailto:bisaltacalcio@libero.it)  
 C.F. e P.I. 02893290045

ASD.C. BISALTA  
 Matricola 66602

12016 – Peveragno, Regione Miclet, Impianti Sportivi





GIOCHI LUDICI DIDATTICI

## GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



**VARIANTI** • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

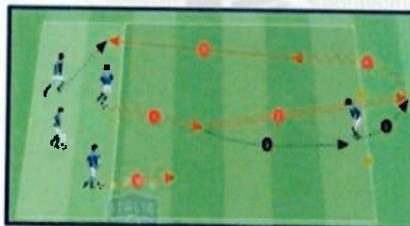
## RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane

in porta e si prepara all'azione successiva.

• Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).

- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.