



Data 18 APRILE 2024

Protocollo 664/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
VIRTUS VERCELLI
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
2° TORNEO DI PRIMAVERA – PRIMI CALCI – 12/05/2024**

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



U.S.D.VIRTUS VERCELLI

SEDE E CAMPO SPORTIVO VIA BARATTO 1 – 13100 VERCELLI

F.I.G.C. - SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA

REGOLAMENTO CATEGORIA PRIMI CALCI

ART. 1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETA' SPORTIVA U.S.D.VIRTUS VERCELLI

INDICE E ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE : REGIONALE

DENOMINATA : 2° TORNEO DI PRIMAVERA

CHE SI DISPUTERA' DOMENICA 12 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO COMUNALE DI VIA BARATTO VC

ART. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

LA MANIFESTAZIONE E' RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETA' PER LA STAGIONE IN CORSO NATI DAL 01.01.2015 AL 31.12.2016 E POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO DI ETA'

ART. 3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART. 4

LE SOCIETA' PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO ,PRIMA DEL SUO INIZIO , L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE ,FINO A UN MASSIMO DI 10.

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA E PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO A 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 SGS ROMA. TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO ,PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO OBBLIGATORIAMENTE ESSERE EFFETTUATE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO SALVO 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 SOCIETA' PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETA'

VIRTUS VERCELLI 913906 - VIRTUS MULINO CERANO 949307 - PONDERANO A 38460 - PONDERANO B 38460 - RG TICINO 947053 - LIBERTAS RAPID A 203023 - LIBERTAS RAPID B 203023 - SANGIACOMO A 912159 - SANGIACOMO B 912159 - TRECATE.710531

ART.7 FORMULA DEL TORNEO

SARANNO FARMATI 2 GIRONI DA 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA DI LORO (con gare di solo andata)

GIOCO LUDICO DIDATTICO (vedi allegato) AVRA' LA DURATA DI 5 MINUTI

ART. 8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART. 9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 5 CONTRO 5 SU CAMPI DI DIMENSIONE RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N.° 4

ART. 10 CALCI 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 APPARTENENZA.

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

L'ARTICOLO 45 COMMA 2 DEL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER 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 50,00.(**LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI APPARTENENZA**) COPIA DEL RECLAMO DOVRA ESSERE CONSEGNAATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

.ART.16 ASSICURAZIONE

E' RESPONSABILITA' DI OGNI SOCIETA' PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA F.I.G.C. L'ORGANIZZAZIONE DEEL TORNEO E RESPONSABILE DELLA REGOLARITA' 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 SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO

Responsabile sig. Giovanni Galletto info: 3396349664 – mail usdvirtusvercelli@gmail.com –

Direttore Sportivo S.G.S. Davide Girmenia info 3287561501

U.S.D.VIRTUS VERCELLI
(il Presidente Mario Corvino)



Girone A	Girone B
VIRTUS VERCELLI	LIBERTAS RAPID B
LIBERTAS RAPID A	RG TICINO
SANGIACOMO A	SANGIACOMO B
MULINO CERANO	TRECATE
PONDERANO A	PONDERANO B

CAMPO 1

9,00	VIRTUS VERCELLI	vs	SANGIACOMO A
9,20	LIBERTAS RAPID A	vs	MULINO CERANO
9,40	VIRTUS VERCELLI	vs	PONDERANO A
10,00	LIBERTAS RAPID A	vs	SANGIACOMO A
10,20	MULINO CERANO	vs	PONDERANO A
10,40	VIRTUS VERCELLI	vs	LIBERTAS RAPID A
11,00	SANGIACOMO A	vs	MULINO CERANO
11,20	LIBERTAS RAPID A	vs	PONDERANO A
11,40	VIRTUS VERCELLI	vs	MULINO CERANO
12,00	SANGIACOMO A	vs	PONDERANO A

CAMPO 2

9,00	LIBERTAS RAPID B	vs	SANGIACOMO B
9,20	RG TICINO	vs	TRECATE
9,40	LIBERTAS RAPID B	vs	PONDERANO B
10,00	RG TICINO	vs	SANGIACOMO B
10,20	TRECATE	vs	PONDERANO B
10,40	LIBERTAS RAPID B	vs	RG TICINO
11,00	SANGIACOMO B	vs	TRECATE
11,20	RG TICINO	vs	PONDERANO B
11,40	LIBERTAS RAPID B	vs	TRECATE
12,00	SANGIACOMO B	vs	PONDERANO B

Alle 12:30 → Pranzo

Nel pomeriggio premiazione di tutte le squadre partecipanti



DUELLO

LE STATUE

15 minuti

12x12 metri

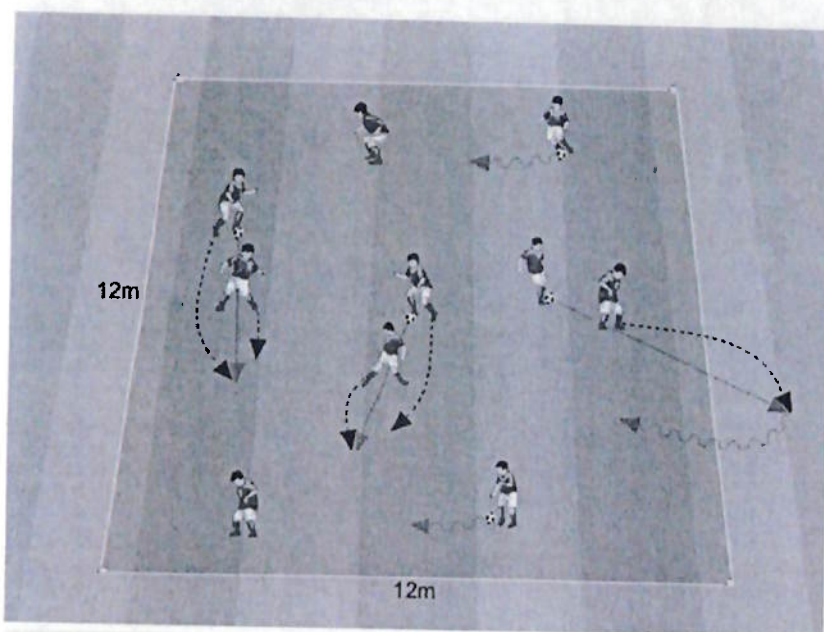
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima i inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti