



Data 27 APRILE 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
VIRTUS CANELLI
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Mail Boxes etc – Primi calci - 18/5/2024**

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





A.S.D. VIRTUS CANELLI
Associazione Sportiva Dilettantistica



Via Riccadonna, 121 (c/o Palasport) - 14053 CANELLI (AT)
Tel e Fax: 0141 843044 - Cell: 347 2244750 - @mail: info@virtuscanelli.com

TORNEO "MAIL BOXIES ETC."

CATEGORIA PRIMI CALCI

REGOLAMENTO

ART. 1 - ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. VIRTUS CANELLI (MATRICOLA 203072) INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE DENOMINATO "TORNEO MAIL BOXIES ETC." CHE SI DISPUTERÀ IL GIORNO 18 MAGGIO 2024 PRESSO IL CAMPO SPORTIVO "SAN PAOLO" - VIALE ITALIA 15 - CANELLI.

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 01/01/2015 AL 31/12/2016. È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO IL 6° ANNO DI 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 (DIECI). DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 (DIECI) 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; 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 DELLA GARA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE. GLI ALTRI GIOCATORI, POTRANNO ESSERE SOSTITUITI 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:

U.S. ALESSANDRIA CALCIO 1912 F.C. (MATRICOLA 710898);

A.S.D. ASCA (MATRICOLA 913909);

A.S.D. DERTONA CALCIO GIOVANILE (MATRICOLA 204111);

A.S.D. SCA ASTI (MATRICOLA 943763)

A.S.D. VIRTUS CANELLI (MATRICOLA 203072).



Anno Fondazione 1968 - Colori Sociali, AZZURRO e BIANCO
Campo sportivo "PIERO SARDI" - Via Riccadonna, 121 - 14053 Canelli (AT)
Campo Sportivo "SAN PAOLO" - Viale Italia, 15 - 14053 Canelli (AT)

C.F. 90000440058 - P.I. 01086260054 - n° matricola, F.I.G.C. 203072 - n° affiliazione C.O.N.I. 203072

ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERA' CON LA SEGUENTE FORMULA
PARTITE

SARANNO FORMATI IN 2 GIRONI DA N. 6 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA
ANDATA

GIOCO LUDICO DIDATTICO: "LO ZOO" (VEDI ALLEGATO);

IL GIOCO AVRA' LA DURATA DI 15 MINUTI

ART. 8 - CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART. 9 - TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

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

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

ART. 10 - TIRI DI RIGORE

NON SONO PREVISTI

ART. 11 - TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO PREVISTI

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 30,00. COPIA DEL RECLAMO DOVRA' ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI
TERMINI DEI 30 MINUTI

LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO DI COMPETENZA

ART. 16 - ASSICURAZIONE

E RESPONSABILITA' DI OGNI SOCIETA' PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO E RESPONSABILE DELLA REGOLARITA' DELLA COPERTURA
ASSICURATIVA.

ART. 17 - NORME GENERALI

PER QUANTO NON PREVISTO DAL PRESENTI 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 SOCIETA'
(Aldo PRAZZO)

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Giuseppe BERCA (cell. 329 0759155)





A.S.D. VIRTUS CANELLI

Associazione Sportiva Dilettantistica



Via Riccadonna, 121 (c/o Palasport) - 14053 CANELLI (AT)
Tel e Fax: 0141 843044 - Cell: 347 2244750 - @mail: info@virtuscanelli.com

TORNEO "MAIL BOXIES ETC."

DOMENICA 18 MAGGIO 2024
PRIMI CALCI

SQUADRE PARTECIPANTI

A.S.D. VIRTUS CANELLI SQ. A
A.S.D. VIRTUS CANELLI SQ. B
U.S. ALESSANDRIA CALCIO 1912 F.C.
A.S.D. DERTONA CALCIO GIOVANILE
A.S.D. SCA ASTI
A.S.D. ASCA

CALENDARIO GARE

ORARIO	INCONTRO	CAMPO
14,30	VIRTUS SQ A – ALESSANDRIA	1
14,30	ASCA - DERTONA	2
15,00	VIRTUS SQ B – ALESSANDRIA	1
15,00	SCA ASTI – ASCA	2
15,30	VIRTUS SQ A – SCA ASTI	1
15,30	ASCA - DERTONA	2
16,00	VIRTUS SQ A – ASCA	1
16,00	DERTONA – ALESSANDRIA	2
16,30	VIRTUS SQ A - DERTONA	1
16,30	VIRTUS SQ B – SCA ASTI	2
17,00	VIRTUS SQ B – ASCA	1
17,00	SCA ASTI – ALESSANDRIA	2
17,30	ALESSANDRIA- ASCA	1
17,30	DERTONA – SCA ASTI	2
18,00	VIRTUS SQ A – VIRTU SQ B	1
18,30	PREMIAZIONE	



A.S.D. VIRTUS CANELLI
Il Presidente

Anno Fondazione 1968 - Colori Sociali: AZZURRO e BIANCO
Campo sportivo "PIERO SARDI" - Via Riccadonna, 121 - 14053 Canelli (AT)
Campo Sportivo "SAN PAOLO" - Viale Italia, 15 - 14053 Canelli (AT)
C.F. 90000440058 - P.I. 01086260054 - n° matricola. F.I.G.C. 203072 - n° affiliazione C.O.N.I. 203072

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

15 minuti

15x15 metri

10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni: se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.

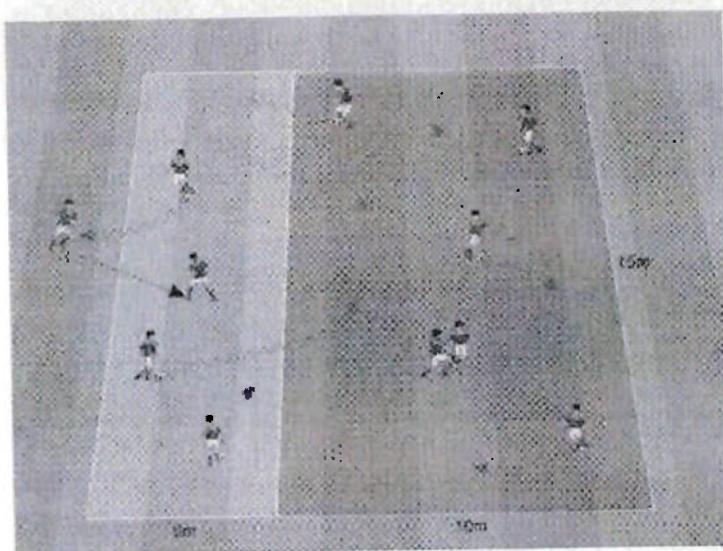
Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.

Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, che si trova all'interno degli spazi e uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.



Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso senso a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili