



Data 3 MAGGIO 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CE.VER SAMA BIELLA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Ceversama Game 2024 – Pulcini 1° Anno – Primi calci – 18 - 19/5/2024**

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.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ORGANIZZAZIONE

La società **A.S.D. CE.VER.SA.MA**, matricola **LND918840** indice ed organizza un torneo a carattere:

☐ LOCALE ☐ PROVINCIALE ☒ REGIONALE

Denominato: **CEVERSAMA GAME 2024 – MEMORIAL CLAUDIO VACCA**

In collaborazione con **FIGC-LND DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA**

Che si disputerà nei giorni **18 MAGGIO 2024**

Presso l'impianto sportivo: **Campo Sportivo COMUNALE - SALUSSOLA**

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 anagraficamente il 6° anno d'età.**

PRESTITI

Non sono consentiti prestiti

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° **12**.

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**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sottoindicate società: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola):

Società	Matricola	Società	Matricola
A.S.D. CEVERSAMA	LND918840	U.S.D. LG TRINO	LND917201
A.S.D. IVREA BANCHETTE	LND943133	G.S. SAN LORENZO	LND912165

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA

Il Torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana solo andata; le squadre che non giocheranno la partita svolgeranno i giochi ludici didattici indicati di seguito.

SVOLGIMENTO





**A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA**

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

Le partite si giocano 5 > 5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n° 4 in gomma

GIOCHI LUDICI

- Situazione di gioco 2 contro 2;
- 1 contro 1 "Supero l'avversario".

I giochi ludici didattici sono illustrati in allegato.

TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

Le mini gare avranno la durata di **12** minuti ciascuna (2 tempi di 6 min)

I giochi ludici didattici avranno la durata **12** di minuti ciascuno

CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista, in particolare:

- è obbligatoria la partecipazione ai giochi ludico didattici
- i giocatori devono prendere parte almeno ad una mini gara completa senza essere sostituiti sino al termine della stessa, tranne che per validi motivi di salute.

ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio)

RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei primi calci non è consentita alcuna forma di reclamo.

ASSICURAZIONE

È responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa FIGC. l'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

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

Bercellino Silvino

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: Sig Rinaldi Giovanni tel. 331 3879463





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Ore	Partita	
14.45	CEVERSAMA	SAN LORENZO
15.05	IVREA BANCHETTE	LG TRINO
15.25	LG TRINO	CEVERSAMA
15.45	SAN LORENZO	IVREA BANCHETTE
16.05	IVREA BANCHETTE	CEVERSAMA
16.25	LG TRINO	SAN LORENZO

Si allega

U8-U9 modalità di gioco 2023-2024





SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Conduzione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di **gioco** con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.



Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ORGANIZZAZIONE

La società **A.S.D. CE.VER.SA.MA** matricola **LND918840** indice ed organizza un torneo a carattere:

☐ LOCALE ☐ PROVINCIALE ☒ REGIONALE

Denominato: **CEVERSAMA GAME 2024 – MEMORIAL CLAUDIO VACCA**

In collaborazione con **FIGC-LND DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA**

Che si disputerà nei giorni **18 MAGGIO 2024**

Presso l'impianto sportivo: **Campo Sportivo COMUNALE - SALUSSOLA**

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 anagraficamente il 6° anno d'età.**

PRESTITI

Non sono consentiti prestiti

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° **12**.

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**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sottoindicate società: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola):

Società	Matricola	Società	Matricola
A.S.D. CEVERSAMA	LND918840	A.S.D. TORRI BIELLESI	LND917225
U.S.D. QUINCINETTO TAVAGNASCO	LND41020	A.S.D. REAL SALUGGIA	LND962155

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA

Il Torneo si svolgerà con la formula del girone all'italiana solo andata; le squadre che non giocheranno la partita svolgeranno i giochi ludici didattici indicati di seguito.

SVOLGIMENTO





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

Le partite si giocano 5 > 5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n° 4 in gomma

GIOCHI LUDICI

- Situazione di gioco 2 contro 2;
- 1 contro 1 "Supero l'avversario".

I giochi ludici didattici sono illustrati in allegato.

TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

Le mini gare avranno la durata di **12** minuti ciascuna (2 tempi di 6 min)

I giochi ludici didattici avranno la durata **12** di minuti ciascuno

CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista, in particolare:

- è obbligatoria la partecipazione ai giochi ludici didattici
- i giocatori devono prendere parte almeno ad una mini gara completa senza essere sostituiti sino al termine della stessa, tranne che per validi motivi di salute.

ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio)

RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei primi calci non è consentita alcuna forma di reclamo.

ASSICURAZIONE

È responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa FIGC. l'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

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

Bocellino Silvino

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: Sig Rinaldi Giovanni tel. 331 3879463





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Ore	Partita	
14.45	CEVERSAMA	TORRI B.SI
15.05	QUINCITAVA	REAL SALUGGIA
15.25	QUINCITAVA	CEVERSAMA
15.45	TORRI B.SI	REAL SALUGGIA
16.05	REAL SALUGGIA	CEVERSAMA
16.25	QUINCITAVA	TORRI B.SI

Si allega

U8-U9 modalità di gioco 2023-2024



SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Conduzione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.



Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





**A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA**

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII 8 ANNI

ORGANIZZAZIONE

La società **A.S.D. CE.VER.SA.MA**, matricola **LND918840** indice ed organizza un torneo a carattere:

☐ LOCALE ☐ PROVINCIALE ☒ REGIONALE

Denominato: **CEVERSAMA GAME 2024 – CABRIO CUP**

In collaborazione con **FIGC-LND DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA**

Che si disputerà nei giorni **19 MAGGIO 2024**

Presso l'impianto sportivo: **Campo Sportivo COMUNALE - SALUSSOLA**

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PULCINI 1** anno regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria società per la stagione in corso. **Nati dal 01/01/2014 è possibile utilizzare un numero massimo di 3 (tre) giocatori nati nel 2015 che abbiano anagraficamente compiuto l'8° anno d'età.**

PRESTITI

Non sono consentiti prestiti

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° **14**.

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".

SOCIETÀ PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sottoindicate società: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola):

Società	Matricola	Società	Matricola
A.S.D. CEVERSAMA	LND918840	A.S.D. CRESCENTINESE	LND 941227
G.S.D. CANADA	LND 710087	A.S.D. DIAVOLETTICALCIO VERCELLI	LND 934039
A.S.D. VIRTUS MULINO CERANO	LND949397	G.S. SAN LORENZO	LND 912165

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Il torneo si svolgerà con la seguente formula

- al mattino saranno formati n° 2 gironi da n°3 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con gare di sola andata;
- al pomeriggio saranno formati n° 2 gironi da n°3 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro con





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

gare di sola andata GIRONI 1 Vincenti dei due gironi mattino e la miglior seconda;

CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:

3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO - 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1VS1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO

SVOLGIMENTO

Le partite si giocano 7 > 7 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n° 4 in gomma

TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio)

RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei pulcini non è consentita alcuna forma di reclamo.

ASSICURAZIONE

È responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa FIGC. l'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

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

Bercellino Silvino

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: Sig Rinaldi Giovanni tel. 331 3879463





A.S.D.
Ass.Sportiva
CE.VER.SA.MA

matricola 918840

=====

Via della Barazza, 3
13871 Verrone
ceversama@pcert.it
Tel. e Fax 015.5821932
C.F. 81068150028
P. IVA 01743430025

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

MATTINO

Girone 1

A.S.D. CEVERSAMA

G.S.D. CANADA

A.S.D. VIRTUS MULINO CERANO

Girone 2

A.S.D. CRESCENTINESE

A.S.D. DIAVOLETTICALCIO VERCELLI

G.S. SAN LORENZO

CALENDARIO

GIRONE	ORE	SQUADRA 1	SQUADRA 2
1	10.00	CEVERSAMA	CANADA
2	10.20	CRESCENTINESE	DIAVOLETTI
1	10.40	CEVERSAMA	VIRTUS MULINO CERANO
2	11.00	SAN LORENZO	DIAVOLETTI
1	11.20	VIRTUS MULINO CERANO	CANADA
2	11.40	CRESCENTINESE	SAN LORENZO

POMERIGGIO

Girone A

1 CLASSIFICATA GIRONE 1

1 CLASSIFICATA GIRONE 2

MIGLIOR SECONDA

Girone B

PEGGIOR SECONDA

3 CLASSIFICATA GIRONE 1

3 CLASSIFICATA GIRONE 2

CALENDARIO

GIRONE	ORE	SQUADRA 1	SQUADRA 2
B	15.00	3° GIR 1	3° GIR 2
A	15.20	MIGLIOR SECONDA	1° GIR 1
B	15.40	PEGGIOR SECONDA	3° GIR 2
A	16.00	1° GIR 2	MIGLIOR SECONDA
B	16.20	PEGGIOR SECONDA	3° GIR 1
A	16.40	1° GIR 1	1° GIR 2