



Data 19 ottobre 2024

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
VIRTUS ACCADEMIA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
3° Happy Halloween Virtus Accademia – Primi calci – 1/11/2024**

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





ASD VIRTUSACCADEMIACALCIO

Via De Amicis 2 – 10078 Venaria Reale (To)
P.iva e Cod. Fisc.: 12293630013
Email: segreteria@asdvirtuscalcio.it



Stagione Calcistica 2023 / 2024

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI – 2016

ART.1 ORGANIZZAZIONE

La Società A.S.D. VIRTUSACCADEMIACALCIO indice ed organizza un torneo a carattere regionale denominato: 3° HAPPY HALLOWEEN VIRTUSACCADEMIACALCIO in collaborazione con la FIG.C che si disputerà il giorno 01 Novembre 2024 presso l'impianto sportivo "Totta" - via Fratelli Cervi 8 – Borgaretto (To).

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il Torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria Primi Calci 8 anni, regolarmente tesserati FIG.C. con la propria Società per la stagione in corso. Nati dal 01/01/2016 al 31/12/2017 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE 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° 16 tesserati, 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 giocatori.

ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

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 partecipano le Società: VirtusAccademiaCalcio (matr.922814) – Lascaris (matr.949234) – Gar Rebaudengo (matr.75886) – Biellese (matr.67852) – Sisport (matr.943168) – Beiborg (matr.710159).

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:

Le squadre formeranno dei gironi da tre squadre che si incontreranno in partite di sola andata:

Gioco ludico didattico : 2 contro 2

Il gioco avrà la durata di 10'(dieciminiti)

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' minuti (dieciminiti) ciascuno e le partite si giocano 5 > 5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte e utilizzo di palloni nr°4.

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 di 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 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 50,00 (cinquanta/euro); 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.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

Silvia Quartana
**A.S.D. VIRTUS
ACCADEMIA CALCIO**

IL RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. COCCHI Fulvio – Cell.3490036459

TIMBRO SOCIETÀ
**A.S.D. VIRTUS
ACCADEMIA CALCIO**



3^ EDIZIONE " HAPPY HALLOWEENVIRTUS" – CAT.2016

1^ FASE

GIRONE A	GIRONE B
BEIBORG	BIELLESE
SISPORT	LASCARIS
GAR REBAUDENGO	VIRTUSCALCIO

GIORNO	ORARIO	CAMPO A		RISULTATO	
01/11/2024	09:30	BEIBORG	GAR REBAUDENGO		
	10:00	SISPORT	BEIBORG		
	10:30	GAR REBAUDENGO	SISPORT		
	ORARIO	CAMPO B		RISULTATO	
	09:30	LASCARIS	VIRTUSCALCIO		
	10:00	BIELLESE	LASCARIS		
	10:30	VIRTUSCALCIO	BIELLESE		

2^ FASE

GIRONE A	GIRONE B
BEIBORG	BIELLESE
LASCARIS	SISPORT
VIRTUSCALCIO	GAR REBAUDENGO

GIORNO	ORARIO	CAMPO A		RISULTATO	
01/11/2024	11:15	BEIBORG	LASCARIS		
	11:45	VIRTUSCALCIO	LASCARIS		
	12:15	BEIBORG	VIRTUSCALCIO		
	ORARIO	CAMPO B		RISULTATO	
	11:15	BIELLESE	GAR REBAUDENGO		
	11:45	SISPORT	BIELLESE		
	12:15	GAR REBAUDENGO	SISPORT		

ORE 13:00 – PREMIAZIONE PER TUTTE LE SQUADRE PARTECIPANTI

PROPOSTE PRE GARA 2 CONTRO 2

- **LA SQUADRA A (BLU)** Ha il compito di fare gol in una porta difesa dal portiere.
- **LA SQUADRA B (ROSSI)** Ha il compito di condurre il pallone oltre la linea di meta.
- La prima squadra che raggiunge l'obiettivo inverte la direzione di gioco e mantiene il possesso palla.
- Il portiere può prendere la palla con le mani su retropassaggio del compagno e può ricevere pressione dall'avversario.
- Affinché una meta sia valida, il giocatore che conduce la palla oltre la linea deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia l'intervento da parte di un avversario.



Figura 1

SI RIGORE, NO FUORIGIOCO.