



Data 19 NOVEMBRE 2024

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
VINOVO SPORTS EVENT
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Christmas is Coming – Primi calci – Piccoli Amici - 15/12/2024**

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ VINOVO SPORTS EVENT

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: Christmas is coming

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15/12/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "DINO MAROLA" VIA DEL CASTELLO 3 - VINOVO TO

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.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 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 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 PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
S.S.D. SISPORT S.P.A.	943168		
F.C. MOREVILLA	913079		
CBS SCUOLA CALCIO A.S.D	710092		
A..S.D CHISOLA CALCIO	710720		
A.C.D. LUCENTO	62289		
A.D.P. VIANNEY	67582		

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

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 1 GIRONI DA N° 6 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

3 CONTRO 3



ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 6 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

**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

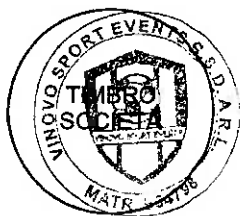
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI
DALLA TASSA DI EURO 0 ; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNAATA ALLA
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. **LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O
DELEGAZIONE DI COMPETENZA**

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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. PERRONE DIEGO

TEL. +39 348 052 5817





CALENDARIO GARE

"Christmas is coming"

Categoria Primi Calci (Under 09) 2016

Modalità 5 vs 5 - 12 min - Tempo unico

Girone UNICO
CHISOLA
CBS
LUCENTO
MOREVILLA
SISPORT
VIANNEY

totale minuti di gioco 60 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	CAMPO A 7
Domenica 15/12/2024	10.00	CBS - LUCENTO	Bianco
		SISPORT - MOREVILLA	Arancio
		VIANNEY - CHISOLA	Blu
	10.17	CHISOLA - CBS	Bianco
		LUCENTO - MOREVILLA	Arancio
		VIANNEY - SISPORT	Blu
	10.39	CBS - SISPORT	Bianco
		LUCENTO - CHISOLA	Arancio
		VIANNEY - MOREVILLA	Blu
	11.01	LUCENTO - SISPORT	Bianco
		MOREVILLA - CHISOLA	Arancio
		VIANNEY - CBS	Blu
11.23	MOREVILLA - CBS	Bianco	
	SISPORT - CHISOLA	Arancio	
	VIANNEY - LUCENTO	Blu	

PREMIAZIONE ORE 12:00 PER TUTTI I BAMBINI

Campo di gioco: IMPIANTO "DINO MAROLA"

Via del Castello 3, Vinovo (TO) - Tel. 011/9653890 -



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ VINOVO SPORTS EVENT

VIA del CASTELLO, 3

CITTÀ VINOVO

CAP 10048

TEL 011-96538090

FAX

MAIL INFO@CHISOLACALCIO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: CHRISTMAS IS COMING

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15/12/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "DINO MAROLA" VIA DEL CASTELLO 3 - VINOVO TO

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01.01.2018**
AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: **(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)**

ASD CHISOLA CALCIO 710720 - U.S. IVREA CALCIO ASD 951393 - A.S.D. NICHELINO HESPERIA 910903 -

AC.S.D. SALUZZO 38350 - S.S.D. SISPORT S.P.A. 943168

A.S.D. FEMMINILE JUVENTUS TORINO 930306

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL' ATTIVITÀ

PRIMA FASE GIOCHI LUDICI

SECONDA FASE PARTITINE 3VS3

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)



LE PARTITE SI GIOCANO **2 > 2** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA



LE PARTITE SI GIOCANO **3 > 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

RE DEI PORTIERI

AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO



**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE 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 SINÒ 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

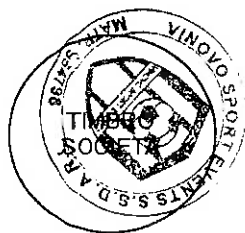
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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





CALENDARIO GARE

"Christmas is coming"

Categoria Piccoli Amici (Under 07) 2018

Modalità 3 vs 3 * 10 min - Tempo unico

Girone UNICO
CHISOLA
IVREA
NICHELINO
SALUZZO
SISPORT
FEMMINILE JUVENTUS TORINO

Giorno	Orario	Partita	CAMPO A 7
Domenica 15/12/2024	14.00	IVREA - NICHELINO	Bianco
		SISPORT - SALUZZO	Arancio
		TOPPLAYER - CHISOLA	Blu
	14.15	CHISOLA - IVREA	Bianco
		NICHELINO - SALUZZO	Arancio
		TOPPLAYER - SISPORT	Blu
	14.35	IVREA - SISPORT	Bianco
		NICHELINO - CHISOLA	Arancio
		TOPPLAYER - SALUZZO	Blu
	14.55	NICHELINO - SISPORT	Bianco
		SALUZZO - CHISOLA	Arancio
		TOPPLAYER - IVREA	Blu
15.15	SALUZZO - IVREA	Bianco	
	SISPORT - CHISOLA	Arancio	
	TOPPLAYER - NICHELINO	Blu	

PREMIAZIONE ORE 15:30 PER TUTTI I BAMBINI

Campo di gioco: IMPIANTO "DINO MAROLA"
Via del Castello 3, Vinovo (TO) - Tel. 011/9653890 -



RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

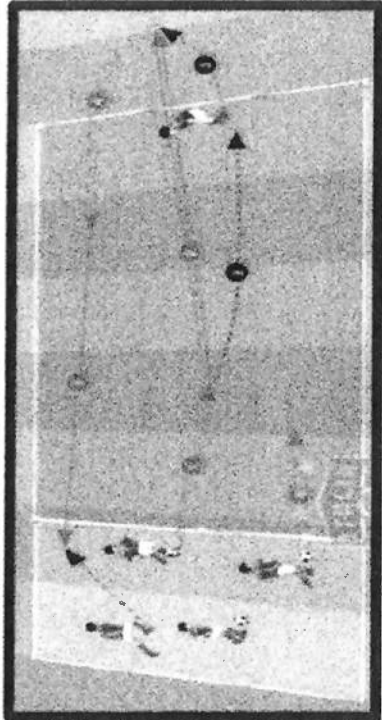
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

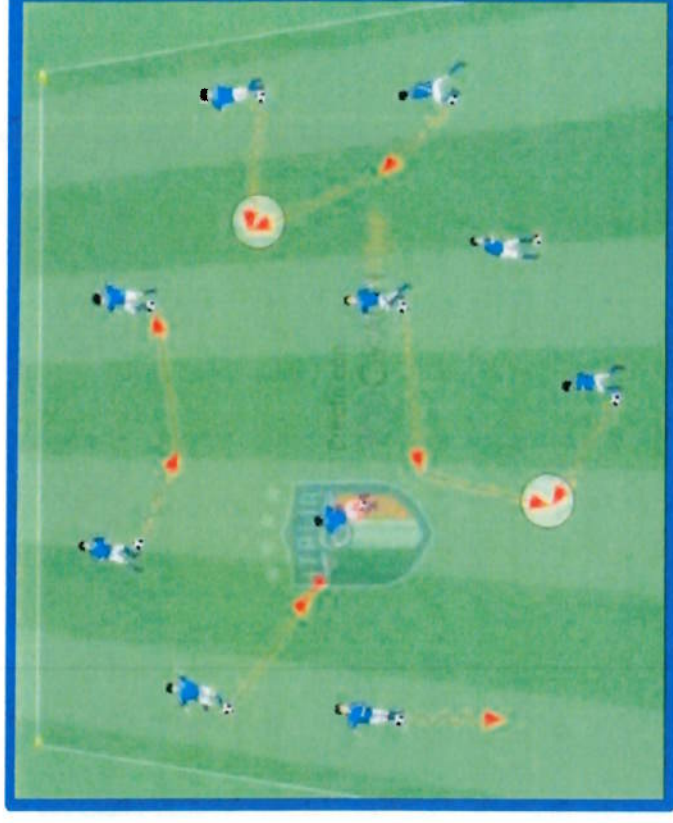
NOTA: ogni gruppo gioca con tre palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si

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

SCUOLA REGIONALE PIEMONTE
VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.



PROPOSTE PRE GARA 3 CONTRO 3

- **LA SQUADRA A (BLU)** Ha il compito di fare gol in una porta difesa da un portiere.
- **LA SQUADRA B (ROSSI)** Ha il compito di effettuare un passaggio all'interno di una delle due porte di dimensioni ridotte (1,5 metri)
- 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.
- Il passaggio all'interno delle mini porte viene considerato valido se viene effettuato **RASOTERRA** e **NON** tocca i conetti delimitanti.
- Il portiere può effettuare il punto.

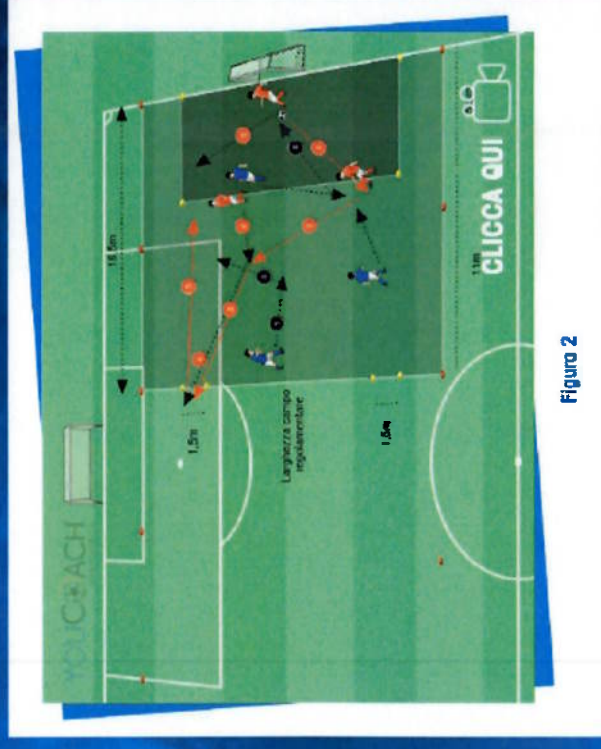


Figura 2

SI RIGORE, NO FUORIGIOCO.