



DELEGAZIONE PROVINCIALE DEL VERBANO CUSIO OSSOLA



Verbania, 08/04/2025

Protocollo 801/2025

Spettabile  
USD JUVENTUS DOMO  
MATR. FIGC 932256  
PROPRIA SEDE

Spettabile  
FIGC-LND Comitato Regionale  
Piemonte Valle d'Aosta  
Ufficio Amministrativo  
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

Spettabile  
FIGC-SGS Coordinamento reg.  
Piemonte Valle d'Aosta  
Via Volta, 3 10121 Torino

**OGGETTO: autorizzazione torneo "Torneo cat. Primi calci 2016" – cat. Primi calci secondo anno da disputarsi il 21 e 23 maggio 2025**

A seguito della documentazione presentata, e del pagamento della tassa, si concede l'autorizzazione allo svolgimento del torneo indicato in oggetto per quanto attiene le modalità tecniche di esecuzione.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali, la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti



IL SEGRETARIO  
Sergio Belli

IL DELEGATO  
Benedetto Madeo

*Benedetto Madeo*  
**FIGC - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE PROVINCIALE**  
**VERBANO CUSIO OSSOLA**  
**IL DELEGATO**  
(Benedetto Madeo)



# U.S.D. JUVENTUS DOMO



Sede Legale: P.le dello Sport – 28845 Domodossola (VB)  
Sede Operativa: Regione Nosere n° 51 – 28845 Domodossola (VB)  
Casella Postale 120 – 28845 Domodossola (VB)  
Tel. 0324249004 – Fax 0324248260  
Partita IVA 02248050037 – Codice fiscale 92019060034  
sito [www.luventusdomo.it](http://www.luventusdomo.it) – e-mail [usdiuvedomo1929@libero.it](mailto:usdiuvedomo1929@libero.it)

## Torneo provinciale cat. Primi Calci (2016) – 21 e 23 maggio 2025

### REGOLAMENTO

#### Art. 1 ORGANIZZAZIONE

La Società U.S.D. JUVENTUS DOMO - Piazzale dello Sport - 28845 Domodossola (VB) indice ed organizza un torneo a carattere provinciale denominato: "Torneo categoria Primi Calci (2016)" che si disputerà i giorni mercoledì 21 maggio 2025 e venerdì 23 maggio 2025 presso il campo dello stadio "S. Curotti" di Domodossola (VB).

#### Art. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria Primi Calci, regolarmente tesserati FIGC con la propria società la stagione in corso, nati dal 01/01/2016 al 31/12/2016.

#### 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 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, 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 partita tranne che per validi motivi di salute. Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico.

#### Art. 6 SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le seguenti Società:

U.S.D. Juventus Domo (matricola n. 932256) – n. 2 squadre, ~~A.S.D. Città di Baveno~~ (matricola n. 5910), A.C.D. Maserà (matricola 915845), A.S.D. Fomarco Don Bosco Pievese (matricola n. 935576), A.S.D. Pro Vigezzo (matricola 73866).

#### Art. 7 FORMULA DEL TORNEO:

PRIMA FASE (mattina)

Prenderanno parte n. 6 squadre suddivise in due gironi ("A" e "B") da n. 3 squadre ciascuno. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n. 2 gare di sola andata ed il seguente gioco ludico didattico:

IL GUADO

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.



- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista.  
Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori.  
Durata prevista, 5 minuti circa.

Trascorsi 3,5 minuti (metà partita) si ha il cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

SECONDA FASE (pomeriggio)

Le 6 squadre vengono suddivise in due nuovi gironi ("C" e "D") da n. 3 squadre ciascuno modificando le composizioni della prima fase. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n. 2 gare di sola andata ed il seguente gioco ludico didattico:

**LA GABBIA DEI LEONI**

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato).

#### **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 dimensioni ridotte, con porte ridotte ed utilizzo di palloni n. 4.

Il gioco di abilità tecnica avrà la durata di 15 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).

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 SPORTIVA**

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 giocatori 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 € 50,00 (cinquanta/00). Copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nel termine dei 30 minuti. La tassa dovrà essere versata al Comitato 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 C.U. n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'



Responsabile organizzazione:

– Sig. Maurizio Palmieri (tel. 320 9339564)



# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

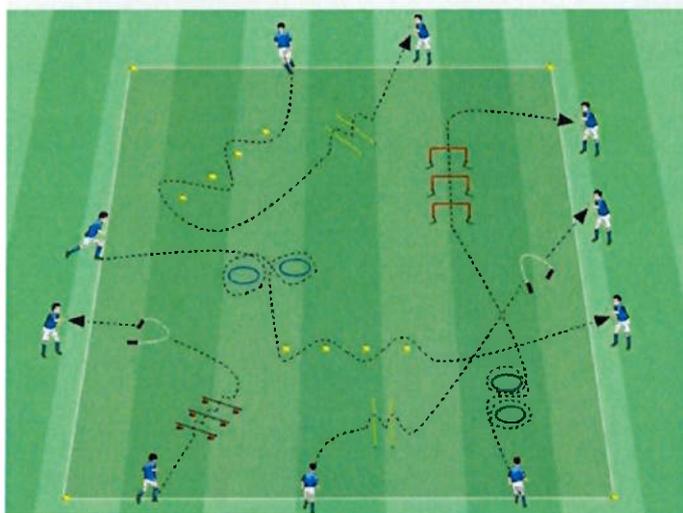
### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogliono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

## Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



### Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI

  
15 minuti

  
12x12 metri

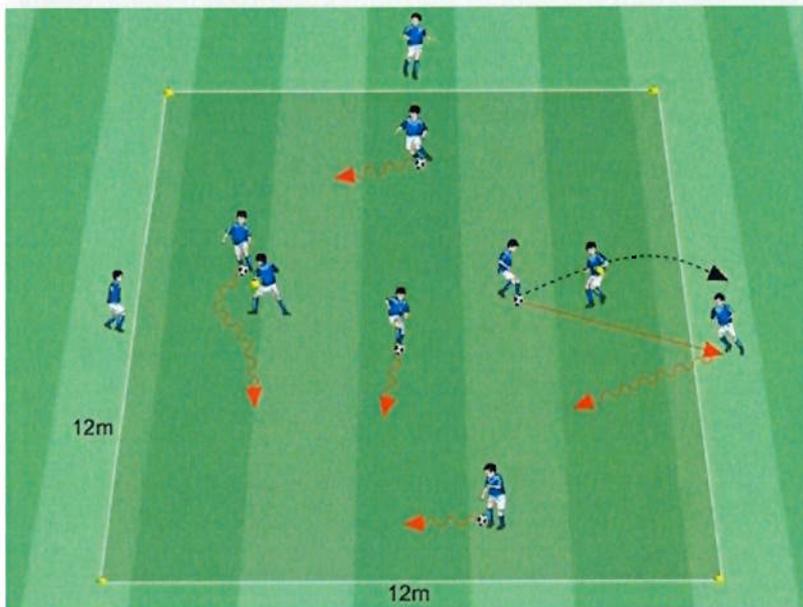
  
10 giocatori

### Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

### Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti





# Torneo provinciale cat. Primi Calci (2016)

Mercoledì 21 e venerdì 23 maggio 2025  
Stadio comunale "S. Curotti" – Domodossola (VB)



## PRIMA FASE (mercoledì 21 maggio 2025)

### GIRONI

GIRONE "A"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "A"
A.C.D. MASERA
A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE

GIRONE "B"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "B"
<del>A.S.D. CITTÀ DI BAVENO</del> <i>BAVENO STES</i>
A.S.D. PRO VIGEZZO

ora	gara
-----	------

18.00	JUVENTUS DOMO "A" – MASERA	-
18.40	JUVENTUS DOMO "B" – <del>CITTA' DI BAVENO</del> <i>BAVENO STES</i>	-
19.20	JUVENTUS DOMO "A" – FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	-
20.00	JUVENTUS DOMO "B" – PRO VIGEZZO	-
20.40	MASERA – FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	-
21.20	<del>CITTA' DI BAVENO</del> – PRO VIGEZZO <i>BAVENO STES</i>	-



## SECONDA FASE (venerdì 23 maggio 2025)

### GIRONI

GIRONE "A"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "A"
A.S.D. PRO VIGEZZO
U.S.D. JUVENTUS DOMO "B"

GIRONE "B"
A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
<del>A.S.D. CITTÀ DI BAVENO</del> <i>BAVENO STES</i>
A.C.D. MASERA

ora	gara
-----	------

18.00	JUVENTUS DOMO "A" – PRO VIGEZZO	-
18.40	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE – <del>CITTA' DI BAVENO</del> <i>BAVENO STES</i>	-
19.20	JUVENTUS DOMO "A" – JUVENTUS DOMO "B"	-
20.00	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE – MASERA	-
20.40	PRO VIGEZZO – JUVENTUS DOMO "B"	-
21.20	<del>CITTA' DI BAVENO</del> – MASERA <i>BAVENO STES</i>	-

