



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 26/03/2025

Spett.le Società
SALUZZO
Sede

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Torneo del Marchesato di Saluzzo" – Primi Calci –
Il 11/05/2025**

La Delegazione Provinciale, 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
Giovanni Ballario

Il Delegato Provinciale
Giuseppe Chiavassa

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ACSD SALUZZO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: TORNEO DEL MARCHESATO DI SALUZZO - CAT. 2016

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 11 MAGGIO

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: STADIO AMEDEO DAMIANO

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 01/01/2016 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
SALUZZO	38350	CHERASCHESE	12560
FOSSANO	75437	OLIMPIC SALUZZO	940739
CUNEO	710800	MARENE	63514
MONREGALE	710152	SAVIGLIANESE	953730

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° 8 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 DUELLO (COME DA SPIEGAZIONE IN ALLEGATO)

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE
EURO ADVERTISING
VIA PIAZZA 2 - 10121 TORINO
10120 CUNEO

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 10 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 10 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 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA 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.

AVSBO SALUZZO
SOCIETÀ Damiano
Via della Croce
12037 Saluzzo CN
C.F. e P.IVA 02408310049

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. DEPETRIS PATRICK

TEL. 3485237295

F.I.G.C. - L.I.D. - P.S.D.
ELIOS ZANONERA
Via Paratop. 2 - Tel. 0177.414442
12100 CUNEO



TORNEO MARCHESATO DI SALUZZO cat. 2016



GIRONE UNICO

SALUZZO	FOSSANO
MONREGALE	CUNEO
CHERASCHESE	MARENE
OLIMPIC SALUZZO	SAVIGLIANESE

ore	campo	squadra 1	squadra 2	risultato
-----	-------	-----------	-----------	-----------

1° GIORNATA

9,00	1	SALUZZO	MONREGALE
	2	CHERASCHESE	OLIMPIC SALUZZO
9,30	1	SAVIGLIANESE	MARENE
	2	CUNEO	FOSSANO

2° GIORNATA

10,00	1	SALUZZO	CHERASCHESE
	2	MONREGALE	OLIMPIC SALUZZO
10,30	1	SAVIGLIANESE	CUNEO
	2	MARENE	FOSSANO

3° GIORNATA

11,00	1	SALUZZO	OLIMPIC SALUZZO
	2	CHERASCHESE	MONREGALE
11,30	1	SAVIGLIANESE	FOSSANO
	2	CUNEO	MARENE

4° GIORNATA

12,00	1	SALUZZO	FOSSANO
	2	OLIMPIC SALUZZO	CUNEO

PAUSA PRANZO

15,00	1	CHERASCHESE	SAVIGLIANESE
	2	MONREGALE	MARENE

5° GIORNATA

15,30	1	SALUZZO	CUNEO
	2	OLIMPIC SALUZZO	FOSSANO
16,00	1	CHERASCHESE	MARENE
	2	MONREGALE	SAVIGLIANESE

6° GIORNATA

16,30	1	SALUZZO	MARENE
	2	OLIMPIC SALUZZO	SAVIGLIANESE
17,00	1	CHERASCHESE	CUNEO
	2	MONREGALE	FOSSANO

7° GIORNATA

17,30	1	SALUZZO	SAVIGLIANESE
	2	OLIMPIC SALUZZO	MARENE
18,00	1	CHERASCHESE	FOSSANO
	2	MONREGALE	CUNEO

A SEGUIRE PREMIAZIONI

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



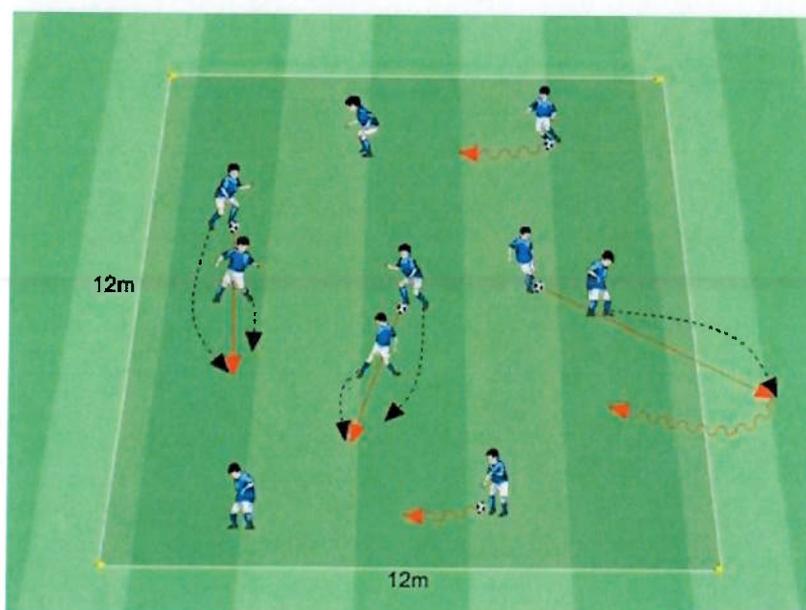
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti