



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 28/04/2025

Protocollo 1317 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. VENAUS
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Denominazione: MEMORIAL "MAICOL SIBILLE"
Categoria: Primi calci
Periodo di svolgimento: 10/05/2025

La Delegazione Provinciale di Torino, 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
Simona Boichicchio

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

ASD VENAUS
VIA CIRCONVALLAZIONE 14 (da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
10050 - VENAUS (TO) **REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VENAUS

INDICE ED ORGANIZZAZIONE UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☐ LOCALE ☒

DENOMINATO: MEMORIAL MAICOL SIBILLE

IN COLLABORAZIONE CON ---

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10/05/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: COMUNALE DI VENAUS (TO) VIA CIRCONVALLAZIONE 14

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
ASD VENAUS	935686		
ASD VALLEDI SUSA SC	955220		
AS CAPPIE GREEN CLUB CSA	710859		
ASD ALHESE CALCIO	945769		
ASD AVIGLIANESE	952977		
USD ALPISNANO	1640		

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

DUELLO

2 vs 2

3 vs 3

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10121 F. Torino

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 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 CONSEGNATA 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. DUMANDETTES STEFANO

TEL. 339 2650193

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

Memorial Maicol Sibille**Venaus 10 Maggio 2025**

Venaus
Almese
Aviglianese

Caprie
Vallesusa
Alpignano

ORE 10:30**RISULTATO**

CAMPO 1
CAMPO 2

Alpignano	Almese
Vallesusa	Venaus

ORE 11:00

CAMPO 1
CAMPO 2

Aviglianese	Caprie
Almese	Venaus

ORE 11:30

CAMPO 1
CAMPO 2

Aviglianese	Alpignano
Caprie	Vallesusa

ORE 12:00

CAMPO 1
CAMPO 2

Almese	Vallesusa
Venaus	Alpignano

ORE 14:30

CAMPO 1
CAMPO 2

Alpignano	Caprie
Venaus	Aviglianese

ORE 15:00

CAMPO 1
CAMPO 2

Vallesusa	Alpignano
Venaus	Caprie

ORE 15:30

CAMPO 1

Almese	Aviglianese
--------	-------------

--	--

ORE 16:00

CAMPO 1
CAMPO 2

Caprie	Almese
Vallesusa	Aviglianese

DUELLO

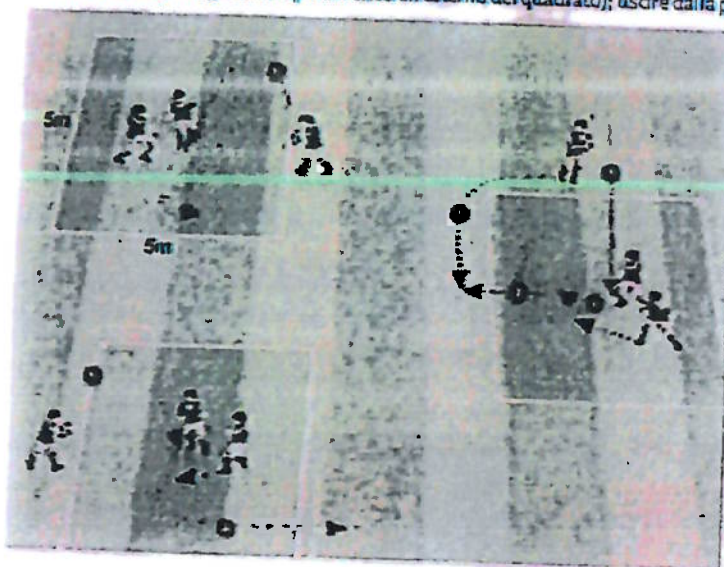
LA FUGA

Descrizione:

Vengono definiti 3 quadrati di lato 5m, distanziati l'uno dall'altro di qualche metro. In ogni quadrato si dividono in 3 gruppi di 2 o 3 giocatori, uno da 4. Ogni gruppo è in possesso di un pallone. Il gioco consiste in un duello tra 2 giocatori (9 nel caso del gruppo da 4) all'interno del quadrato. L'obiettivo del duello è quello di contendere il pallone lanciato (o calciato) dal proprio compagno posizionato all'esterno del quadrato.

Regole

- Il giocatore che riesce a controllare il pallone lanciato dal proprio compagno totalizza un punto ed ha la possibilità di lanciare la palla nel turno di gioco successivo. Il turno di gioco si succede in modo continuo, senza attendere l'avvicinamento simultaneo da parte dell'allenatore. Affinché il pallone venga considerato conquistato, deve essere sotto il controllo completo di uno dei due giocatori, mantenuto all'interno dello spazio delimitato (se il pallone viene solo toccato dall'avversario ed esce dal quadrato, il duello non è considerato valido).
 - In caso di fallo durante la condotta della palla, il giocatore che l'ha subito totalizza un punto e guadagna automaticamente la possibilità di calciare il pallone nel turno successivo.
 - Se in seguito ad un fallo da parte del giocatore esterno, la palla non viene fermata in modo regolare dalla coppia di giocatori che devono condurre la palla in questo momento nel quadrato, il turno viene ripetuto mantenendo gli stessi ruoli.
 - La palla va calciata attraverso una parabola aerea che può andare anche ben oltre l'altezza della testa dei giocatori.
- Varianti: chi conquista la palla, per considerare vinto il duello deve controllarla e uscire dal quadrato, trasmettendo al compagno che l'ha calciata (che può spostarsi a piacimento all'esterno del quadrato); uscire dalla parte opposta rispetto all'angolo da quale è entrato il pallone.



Possibile ambientazione

Il quadrato rappresenta la prigione all'interno della quale si trovano i contendenti. Quest'ultimo è il compito di contendere la palla (all'ave) lanciata dal compagno all'esterno del quadrato di gioco (il complice che li aiuta ad evadere).

Variante per i Piccoli Amici

Non ci sono i 3 spazi distinti all'interno dei quali svolgere il duello, ma il gioco si esegue in un unico campo (13x25m) dove i partecipanti sono liberi di controllare la palla calciata (oppure lanciata con la mani, a seconda del livello dei bambini coinvolti nell'attività) dal compagno cercando di evitare l'intervento dell'avversario.

Comportamenti privilegiati

- Valutare la traiettoria del pallone e conquistarsi lo spazio in cui la palla cade a terra avvantaggiandosi così sull'avversario.
- Dominare il pallone accogliendolo con il minor numero possibile di tocchi e senza perderne il possesso.
- Essere in grado di orientarsi immediatamente dopo aver effettuato il controllo della palla per: portarla fuori dal quadrato; trasmetterla al compagno; uscire dal lato opposto rispetto a quello da cui è entrato il pallone.



Presupposti rappresentati



1. Programmare le attività in base alle caratteristiche dei giocatori
2. Usare una struttura di allenamento a stazioni
3. Contestualizzare le proposte pratiche in ambienti di fantasia
4. Ridurre tempi morti
5. Prediligere attività a confronto
6. Formare i giocatori alla modalità dell'auto-arbitraggio
7. Incentivare esperienze motorie extra calcistiche
8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
9. Assegnare ai giocatori compiti di supporto e responsabilità
10. Inserire varianti nelle attività tecniche

2 CONTRO 2

Descrizione di un campo di calcio di 26 x 20 metri diviso in 2 aree da 13 x 20 metri ciascuna. 2 giocatori per squadra. L'obiettivo è di far arrivare la palla nel goal del portiere. Il gioco si svolge in 2 fasi: 1. Fase di possesso: i giocatori devono passare la palla tra loro senza essere intercettati dal portiere. 2. Fase di attacco: i giocatori devono far arrivare la palla nel goal del portiere. Il gioco si svolge in 2 fasi: 1. Fase di possesso: i giocatori devono passare la palla tra loro senza essere intercettati dal portiere. 2. Fase di attacco: i giocatori devono far arrivare la palla nel goal del portiere.

Materiale: 1 pallone, 2 coni, 2 segnaposto per i giocatori. 2 palloni, 2 coni, 2 segnaposto per i giocatori.

GIUOCO
CONTRO
2 CONTRO 2
20 x 20

GIUOCO
CONTRO
2 CONTRO 2
20 x 20

GIUOCO
CONTRO
2 CONTRO 2
20 x 20

GIUOCO
CONTRO
2 CONTRO 2
20 x 20

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

PROPOSTE PRE GARA 3 CONTRO 3

LA SQUADRA A (BLU) Ha il compito di fare gol in una porta difesa dal 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).

Il passaggio all'interno delle mini porte viene considerato valido se viene effettuato **RASOTERRA** e **NON** tocca i corni delimitanti.

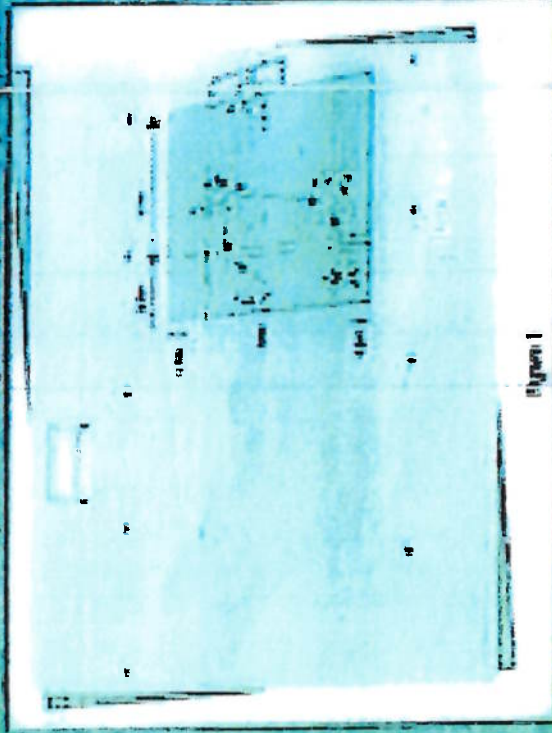


Figura 1

SI RIGORE. NO FUORIGIDCO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino