



Data 14 Aprile 2025

Protocollo 53/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
GATTINARA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Torneo di Primavera – Primi calci – 25/5/2025**

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





A.S.D. GATTINARA FOOTBALL CLUB
ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
SOCIETA' STORICA – ANNO DI FONDAZIONE 1919
SEDE PIAZZA MOLINO 4 – 13045 GATTINARA (VC)
REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI 2016

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD GATTINARA F.C. INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO **DOMENICA 25 MAGGIO 2025** PRESSO IL CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI PIAZZA MULINO – 13045 GATTINARA (Vc)

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

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. **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

A.S.D. GATTINARA F.C. MATR. 69242 – A.S.D. DIAVOLETTI CALCIO MATR. 934039 - A.S.D. LESA VERGANTE MATR. 932508 - ASDC GOZZANO S.S.D.A.R.L. MATR. 21990 - U.S.D. PRATO SESIA MATR. 932307 – A.S.D. DUFOUR VARALLO MATR. 81856 - A.S.D. SAN GERMANESE MATR. 946023 - A.S.D. ACCADEMIA DEL TALENTO MATR. 951520 - F.C. PRO VERCELLI 1892 S.R.L. MATR. 917178 - A.S.D. PIEMONTE SPORT 1963 MATR. 947049 - A.S.D. FUTUROGIOVANI VILIANENSIS MATR. 937923 - A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE MATR. 935576

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:

AL MATTINO SARANNO FORMATI N. 2 GIRONI DA SEI SQUADRE CADUNO CHE SI AFFRONTERANNO IN GARE DI SOLA ANDATA.

AL POMERIGGIO SARANNO NUOVAMENTE FORMATI N. 2 GIRONI DA SEI SQUADRE CADUNO CHE SI AFFRONTERANNO IN GARE DI SOLA ANDATA.

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

CALCIO DI STRADA – LA GABBIA DEI LEONI

ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO
LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DA 8 MINUTI CADUNO
LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
I GIOCHI LUDICO DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CADUNO

ART.10 TIRI DI RIGORE
NON SONO PREVISTI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO PREVISTI TEMPI SUPPLEMENTARI

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 (Cinquanta/00); COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' 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
FIORIO ARIANNA

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: SIGNOR: CERVELLIN GIANFRANCO/ ELL. 351 7339252





TORNEO DI PRIMAVERA
CATEGORIA PRIMI CALCI 2016
DOMENICA 25 MAGGIO 2025



CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI PIAZZA MOLINO - GATTINARA (VC)

GIRONE A		GIRONE B	
GATTINARA CALCIO A.S.D		ASDC GOZZANO S.S.D.AR.L.	
A.S.D. LESA VERGANTE		A.S.D. DUFOUR VARALLO	
A.S.D. SAN GERMANESE		A.S.D. ACCADEMIA DEL TALENTO	
U.S.D. PRATO SESIA		F.C. PRO VERCELLI 1892 S.R.L.	
A.S.D. DIAVOLETTI CALCIO		A.S.D. PIEMONTE SPORT 1963	
A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE		A.S.D. FUTUROGIOVANI VILIANENSIS	

PROGRAMMA GARE MATTINO

CAMPO A		CAMPO B		CAMPO C	
9:00	GATTINARA - LESA VERGANTE	9:00	S.GERMANESE - PRATO SESIA	9:00	DIAVOLETTI - FOMARCO
9:20	GOZZANO - DUFOUR VARALLO	9:20	ACC. DEL TALENTO - PRO VERCELLI	9:20	PIEMONTE SPORT - VILIANENSIS
9:40	GATTINARA - S.GERMANESE	9:40	LESA VERGANTE - DIAVOLETTI	9:40	PRATO SESIA - FOMARCO
10:00	GOZZANO - ACC. DEL TALENTO	10:00	DUFOUR VARALLO - PIEMONTE SPORT	10:00	PRO VERCELLI - VILIANENSIS
10:20	GATTINARA - PRATO SESIA	10:20	FOMARCO - LESA VERGANTE	10:20	DIAVOLETTI - S.GERMANESE

PAUSA GIOCHI LUDICO DIDATTICI

11:00	GOZZANO - PRO VERCELLI	11:00	VILIANENSIS - DUFOUR VARALLO	11:00	PIEMONTE SPORT - ACC. DEL TALENTO
11:20	GATTINARA - DIAVOLETTI	11:20	LESA VERGANTE - PRATO SESIA	11:20	SAN GERMANESE - FOMARCO
11:40	GOZZANO - PIEMONTE SPORT	11:40	DUFOUR VARALLO - PRO VERCELLI	11:40	ACC. DEL TALENTO - VILIANENSIS
12:00	GATTINARA - FOMARCO	12:00	LESA VERGANTE - S.GERMANESE	12:00	PRATO SESIA - DIAVOLETTI
12:20	GOZZANO - VILIANENSIS	12:20	DUFOUR VARALLO - ACC. DEL TALENTO	12:20	PRO VERCELLI - PIEMONTE SPORT

PROGRAMMA GARE POMERIGGIO

GIRONE A		GIRONE B	

CAMPO A		CAMPO B		CAMPO C	
14:30		14:30		14:30	
14:50		14:50		14:50	
15:10		15:10		15:10	
15:30		15:30		15:30	
15:50		15:50		15:50	

PAUSA GIOCHI LUDICO DIDATTICI

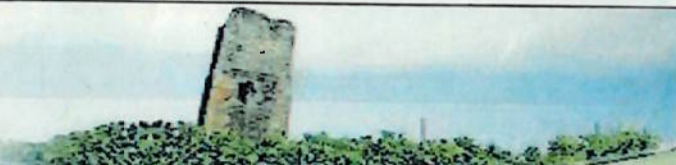
16:30		16:30		16:30	
16:50		16:50		16:50	
17:10		17:10		17:10	
17:30		17:30		17:30	
17:50		17:50		17:50	



ORE 18:15 PREMIAZIONI



CITTÀ DI
GATTINARA



Città del Vino

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



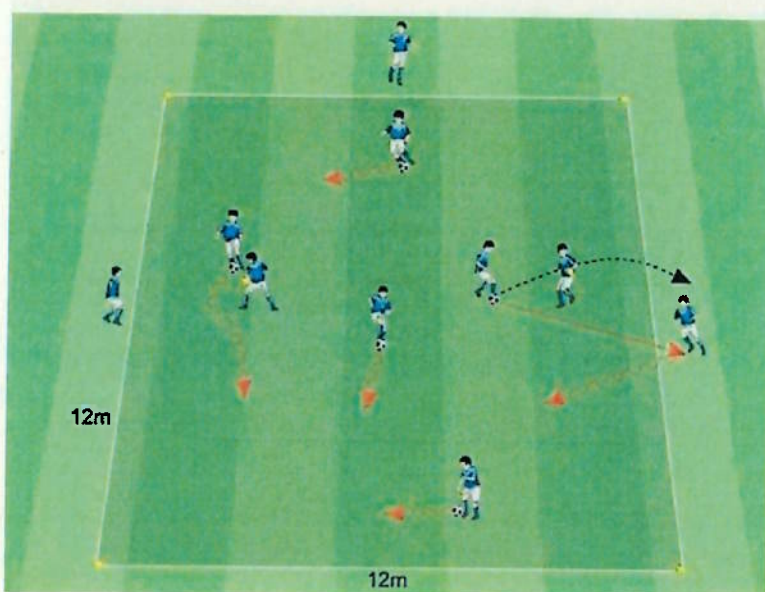
10 giocatori

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

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



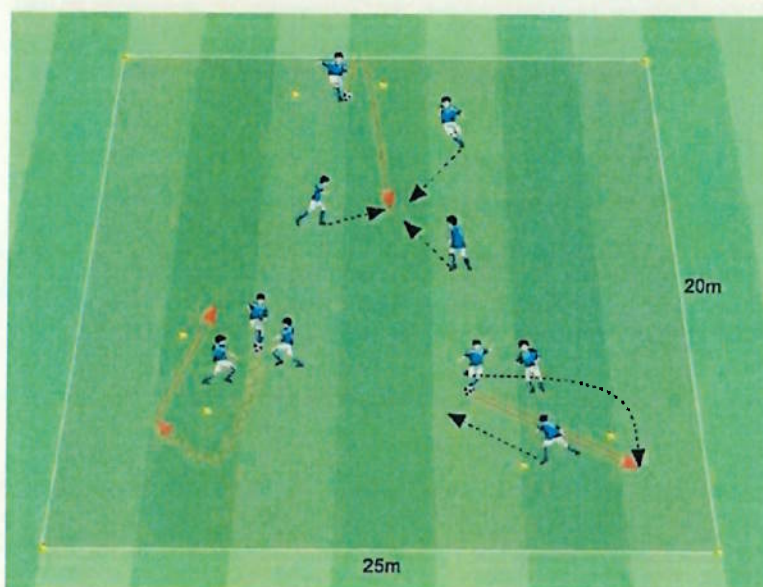
10 giocatori

Descrizione

10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato. Chi realizza una rete, totalizza un punto un va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di rilanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici

- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo.
- Gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol.
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta.
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso.



- Favorire l'iniziativa personale
- Suddividere l'attività per gruppi
- Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo
- Ridurre al minimo i tempi morti
- Sfida e confronto individuale

Presupposti rappresentati



- Promuovere l'autoarbitraggio
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Orientare feedback su parametri esecutivi
- Evitare paragoni tra compagni
- Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa