



Data 17 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD VIRTUS VILLADOSSOLA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
TORNEO DEI PRESIDENTI – PRIMI CALCI - 14/6/2025**

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



ASD VIRTUS VILLADOSSOLA

Stadio Comunale F.F. Poscio Via pracastelli, 1 Villadossola

tel. Sede 282125150 - email gasvis@libero.it - PEC gabriella.guerriero@cert.cna.it

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VIRTUS VILLADOSSOLA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE

REGIONALE ☒

PROVINCIALE ☐

LOCALE ☐

DENOMINATO: TORNEO DEI PRESIDENTI

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 14/08/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: COMUNALE F.F. POSCIO VIA PRACASTELLI, 1 VILLADOSSOLA

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
VIRTUS VILLA	58320		
FOMARCO DON BOSCO	935576		
CANNOBIESE	932333		
ORNAVASSESE	35360		
CREVOLESE	81002		
SUNO	940738		

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, SEMI FINALI 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
1 VS 1 SUPERO L'AVVERSAIO - LE STATUE

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 ARBRATE 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 ; 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 RIPOSTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE
GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.

F.I.G.C.
A.S.D. VIRTUS VILLADOSSOLA C.O.N.I.
Sede e Ufficio Sportivo Villadossola
28014 VILLADOSSOLA (VB)
Codice Fiscale 02230510003
Partita IVA 01049180038

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. RIVA PAOLO

TEL. 347 1009685



TORNEO Dei Presidenti

SABATO 14 GIUGNO (in giornata)

Campo sportivo Comunale Villadossola

Cat. **PRIMI CALCI**

I giochi ludici della durata di 15 min. ciascuno verranno effettuati prima della pausa pranzo e nella pausa tra il 3° e 4° incontro:

Gioco n°1: 1 vs 1 supero l'avversario Gioco 2 : Duello- le statue



U8/9

1) Proposta: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ Rettangolo: 4x8 metri.

Numero di giocatori:

- ✓ Da 2 a 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Se ci sono più di 6 giocatori non impegnati nelle situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3, creare altri rettangoli di gioco.

DESCRIZIONE

- In ogni campo ci sono una "linea di attacco", una "linea di difesa" e due "linee laterali".
- Gli attaccanti si posizionano fuori dalla linea di attacco, con una palla ciascuno.
- I difensori si posizionano dietro la linea di difesa.
- Gli attaccanti devono superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone.



Figura 3

REGOLE DEL GIOCO

- Se il difensore conquista la palla, può cercare di superare la linea di attacco avversario.
- L'azione termina quando la palla esce dal campo di gioco.
- In seguito ad ogni azione, i giocatori si scambiano i ruoli e si posizionano dietro o di fronte alla linea opposta a quella della loro partenza.
- L'azione successiva inizia non appena il campo è libero.

DUELLO

LE STATUE

15 minuti | 5 statue | 10 giocatori

Descrizione
Tutti i giocatori si posizionano 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 comandare 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 ad attendere 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).

Variente 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.

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

INCONTRI 5 VS 5 (10 min. per tempo)

I. INCONTRO ORE 10,30

- CANNOBBIESE - CREVOLESE CAMPO A
- FOMARCO - ORNAVASSESE CAMPO B
- SUNO - VIRTUS VILLADOSSOLA CAMPO C

II. INCONTRO ORE 11,30

- VIRTUS VILLADOSSOLA - FOMARCO CAMPO A
- CREVOLESE - SUNO CAMPO B
- ORNAVASSESE - CANNOBBIESE CAMPO C

Ore 12.10 Gioco n°1

ORE 12,30 PAUSA PRANZO

III. INCONTRO ORE 14

- CANNOBBIESE - VIRTUS VILLADOSSOLA CAMPO A
- FOMARCO - SUNO CAMPO B
- ORNAVASSESE - CREVOLESE CAMPO C
- Ore 14.35 Gioco n°2

IV. INCONTRO ORE 15

- VIRTUS VILLADOSSOLA - ORNAVASSESE CAMPO A
- FOMARCO - CREVOLESE CAMPO B
- SUNO - CANNOBBIESE CAMPO C

V. INCONTRO ORE 16

- CANNOBBIESE - FOMARCO CAMPO A
- CREVOLESE - VIRTUS VILLADOSSOLA CAMPO B
- ORNAVASSESE - SUNO CAMPO C

A SEGUIRE LE PREMIAZIONI