



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 10 dicembre 2025

Protocollo: 93/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
PIANEZZA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

Winter Goal – Primi Calci – 14/12/2025

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 Roschia

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ U.S.D. PIANEZZA (Matricola F.I.G.C. n° 952858)

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: WINTER GOAL

IN COLLABORAZIONE CON SPORT & JOY EVENTS ORGANIZATION

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 14 DICEMBRE 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "VITO SCAFIDI" - VIA ENZO FERRARI N° 3 - PIANEZZA (TO)

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 01/01/2017

AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 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

DOPPO 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
TORINO F.C.	916019	RIVAROLESE	930381
PRO VERCELLI F.C.	917178	BUSCA	710565
PIANEZZA	952858		
LASCARIS	949234		
PRO EUREKA	918837		
BIELLESE	710799		

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° 2 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
VERRÀ SVOLTO IL GIOCO LUDICO DIDATTICO DELLE STATUE (VEDASI ALLEGATO)

SARANNO FORMATI DUE GIRONI DA 4 SQUADRE CIASCUNO

LE SQUADRE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA (GIRONE ALL'ITALIANA)



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 SUPPLEMENTE 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 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
LUCA DE ZLO RUSSO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. FEDERICO BERTA

TEL. 351 6724727



14:00 - 14:25	Campo 1	Pro Vercelli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Busca	Group A - Group phase
14:00 - 14:25	Campo 2	Pianezza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rivarolese	Group A - Group phase
14:00 - 14:25	Campo 3	Torino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Biellese	Group B - Group phase
14:30 - 14:55	Campo 1	Pro Settimo Eureka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lascaris	Group B - Group phase
14:30 - 14:55	Campo 2	Busca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pianezza	Group A - Group phase
14:30 - 14:55	Campo 3	Pro Vercelli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rivarolese	Group A - Group phase
15:00 - 15:25	Campo 1	Biellese	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pro Settimo Eureka	Group B - Group phase
15:00 - 15:25	Campo 2	Torino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lascaris	Group B - Group phase
15:00 - 15:25	Campo 3	Rivarolese	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Busca	Group A - Group phase
15:30 - 15:55	Campo 1	Pianezza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pro Vercelli	Group A - Group phase
15:30 - 15:55	Campo 2	Lascaris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Biellese	Group B - Group phase
15:30 - 15:55	Campo 3	Pro Settimo Eureka	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Torino	Group B - Group phase

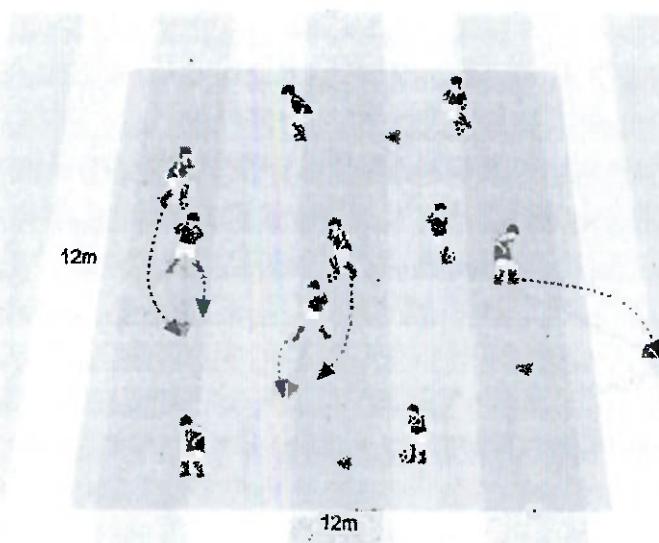


Descrizione

Tutti e 10 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 contendere il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenere 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

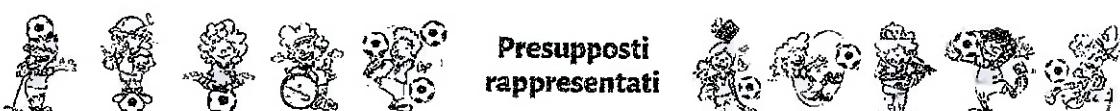
Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

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