



Roma, 02 Maggio 2024
Prot. 27421.20 fl

Spett.le
A.S.D. ACR GIOVANILI PEDROCCA
Via Donizetti, 35
25043 Cazzago San Martino - Loc. Pedrocca (BS)

Spett.le
Comitato Regionale Lombardia LND - FIGC
Via R. Pitteri, 95/2
20134 MILANO

Oggetto: Torneo Nazionale: "Giovani Talenti - Trofeo Host4u"
Organizzato dalla Società: A.S.D. GIOVANILI PEDROCCA
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: 04/05/2024 - 05/05/2024

La F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico esaminato il Regolamento inviato autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

La presente autorizzazione non implica in nessun caso la concessione dell'utilizzo del logo della FIGC. Inoltre, lo svolgimento del Torneo non deve creare difficoltà allo svolgimento delle attività Ufficiali Federali. Pertanto, in caso di concomitanza o sovrapposizione di gare dello stesso con le attività Ufficiali Federali la precedenza, come previsto dalla normativa vigente è data alle attività Ufficiali.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ACR GIOVANILI PEDROCCA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DENOMINATO: I EDIZIONE GIOVANI TALENTI - TROFEO "HOST4U"

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI CAZZAGO SAN MARTINO

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 04 MAGGIO 2024 E 05 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PARROCCHIALE - VIA DONIZETTI, 35 - Loc. PEDROCCA, CAZZAGO S.M. (BS)



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 01/01/2015 AL 31/12/2016 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 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° 12

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 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 SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
VEDI ALLEGATO	VEDI ALLEGATO	VEDI ALLEGATO	VEDI ALLEGATO

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 **2 VOLTE** N° 4 GIRONI **GIA' PREDEFINITI** DA N° 4 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 TUTTI CONTRO TUTTI (VEDI ALLEGATO)

LA GABBIA DEI LEONI (VEDI ALLEGATO)

LE STATUE (VEDI ALLEGATO)

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

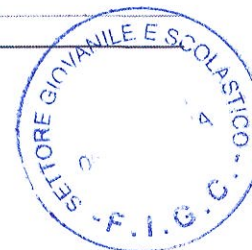
LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO **5 > 5** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

LE PARTITE SI GIOCANO **4 > 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 CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO 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.

A.S.D. ACR GIOVANILI P. DRUCCA
Via Gaetano Donizetti n. 35
25046 Gazzago S. Martino (BS)
Cod. Fisc. 0103280171
Part. IVA: 04702710983



PR. PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Via Gaetano Donizetti n. 35
25046 Gazzago S. Martino (BS)
Cod. Fisc. 0103280171
Part. IVA: 04702710983

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. ERCOLE RUSSO

TEL. 392/6914098



ALLEGATO

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ'	SOCIETÀ'	SOCIETÀ'	SOCIETÀ'
M. RIGAMONTI MATR. 675586	PAVONIANA GYMNASIUM MATR. 65537	GUSSAGO CALCIO MATR. 81070	VILLAFRANCA MATR. 55790
VOLUNTAS MONTICHIARI MATR. 943381	OR. SAN MICHELE MATR. 949208	VOLUNTAS BRESCIA SRLS MATR. 953695	RENATE MATR. 41810
ACC. PREVALLE CALCIO MATR. 953949	ACR GIOV.LI PEDROCCA MATR. 951415	PIACENZA CALCIO MATR. 630602	BULE' BELLINZAGO MATR. 943128
MACLODIO ORATORIO MATR. 953876	GHEDI 1978 MATR. 676194	CALCIO BRESCIA S.P.A. MATR. 7810	ARZIGNANOCHIAMPO MATR. 780205
US BRENO MATR. 947021	PADERNESE MATR. 61078	CALCIO BRUSAPORTO MATR. 60791	FC VIGE MILANO MATR. 962172
BORGOSATOLLO MATR. 70214	USO UNITED MATR. 940976	THIENE 1908 MATR. 936029	PRO – SESTO MATR. 932600
POL. PARATICO MATR. 945420	VIGHENZI CALCIO MATR. 933824	ARESE CALCIO MATR. 675026	ACADEMIA PERGOLETTESE MATR. 938605
VICENZA MATR. 780159	VARESINA 2010 MATR. 932361		





I EDIZIONE "GIOVANI TALENTI"
TROFEO HOST4U



GIRONE A
VILLAFRANCA
PEDROCCA
PRO SESTO
VICENZA

GIRONE A		
ORARIO	PARTITA	ESITO
14:00	VICENZA-PEDROCCA	
14:25	VILLAFRANCA-PRO SESTO	
14:50	VILLAFRANCA-PEDROCCA	
15:15	PRO SESTO-VICENZA	
16:45	PAVONIANA - PADERNESE	
15:40	VICENZA-VILLAFRANCA	
16:05	PEDROCCA-PRO SESTO	

GIRONE B
VARESINA
ARZIGNANO
ARESE
BRESCIA

GIRONE B		
ORARIO	PARTITA	ESITO
14:00	BRESCIA-ARZIGNANO	
14:25	VARESINA-ARESE	
14:50	VARESINA-BRESCIA	
15:15	ARESE-ARZIGNANO	
15:40	ARESE-BRESCIA	
17:05	ARZIGNANO-VARESINA	

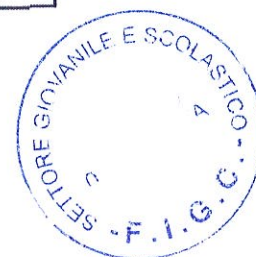
GIRONE C
RENATE
BRUSAPORTO
PERGOLETTESE
VIGE MILANO

GIRONE C		
ORARIO	PARTITA	ESITO
14:00	RENATE-PERGOLETTESE	
14:25	BRUSAPORTO-VIGE MILANO	
14:50	VIGE MILANO-RENATE	
15:15	BRUSAPORTO-PERGOLETTESE	
15:40	VIGE MILANO-PERGOLETTESE	
17:05	BRUSAPORTO-RENATE	

GIRONE D
BELLINZAGO BULE
THIENE 1908
PIACENZA
VINCITRICE TORNEO SABATO

GIRONE D		
ORARIO	PARTITA	ESITO
14:00	BELLINZAGO-THIENE	
15:05	PIACENZA-VINCITRICE DEL SABATO	
15:40	BELLINZAGO-VINCITRICE SABATO	
16:10	THIENE-PIACENZA	
16:45	THIENE-VINCITRICE SABATO	
17:05	PIACENZA-BELLINZAGO	

Al termine..... PREMIAZIONI.





I EDIZIONE "GIOVANI TALENTI" TROFEO HOST4U



GIRONE A
PAVONIANA
VOLUNTAS BRESCIA
VIGHENZI
GUSSAGO

GIRONE A		
ORARIO	PARTITA	ESITO
15:00	PAVONIANA - VIGHENZI	
15:25	VOLUNTAS BS - GUSSAGO	
15:50	VIGHENZI- GUSSAGO	
16:15	VOLUNTAS BS - PAVONIANA	
16:40	PAVONIANA - GUSSAGO	
17:05	VIGHENZI- VOLUNTAS BS	

GIRONE B
PADERNSE
USO UNITED
BORGOSATOLLO
PEDROCCA

GIRONE B		
ORARIO	PARTITA	ESITO
15:00	PEDROCCA-PADERNESE	
15:25	USO UNITED-BORGOSATOLLO	
15:50	PADERNESE-USO UNITED	
16:15	PEDROCCA-BORGOSATOLLO	
16:40	BORGOSATOLLO-PADERNESE	
17:05	PEDROCCA- USO UNITED	

GIRONE C
RIGAMONTI
VOLUNTAS MONTICHIARI
SAN MICHELE
PARATICO

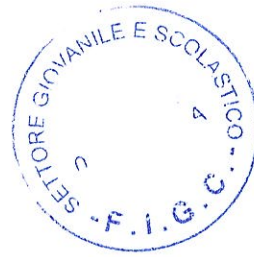
GIRONE C		
ORARIO	PARTITA	ESITO
15:00	SAN MICHELE-RIGAMONTI	
15:25	VOLUNTAS MONTICHIARI-PARATICO	
15:50	V.MONTICHIARI-SAN MICHELE	
16:15	RIGAMONTI-PARATICO	
16:40	SAN MICHELE-PARATICO	
17:05	V.MONTICHIARI-RIGAMONTI	

GIRONE D
PREVALLE
GHEDI
BRENO
MACLODIO

GIRONE D		
ORARIO	PARTITA	ESITO
15:00	GHEDI-PREVALLE	
15:25	MACLODIO-BRENO	
15:50	MACLODIO-GHEDI	
16:15	PREVALLE-BRENO	
16:40	GHEDI-BRENO	
17:05	MACLODIO-PREVALLE	

Al termine..... PREMIAZIONI.





CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



10 minuti



25x20 metri



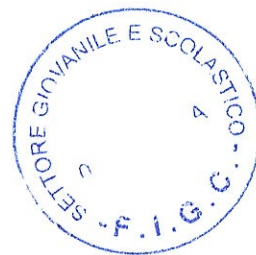
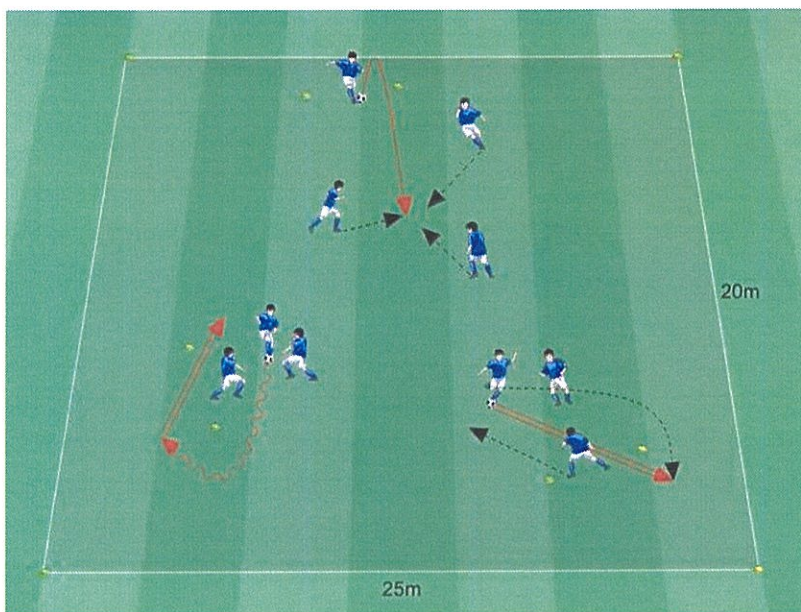
10 giocatori

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 e 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 lanciarla nuovamente in gioco.





LA GABBIA DEI LEONI

10 minuti

12x12 metri

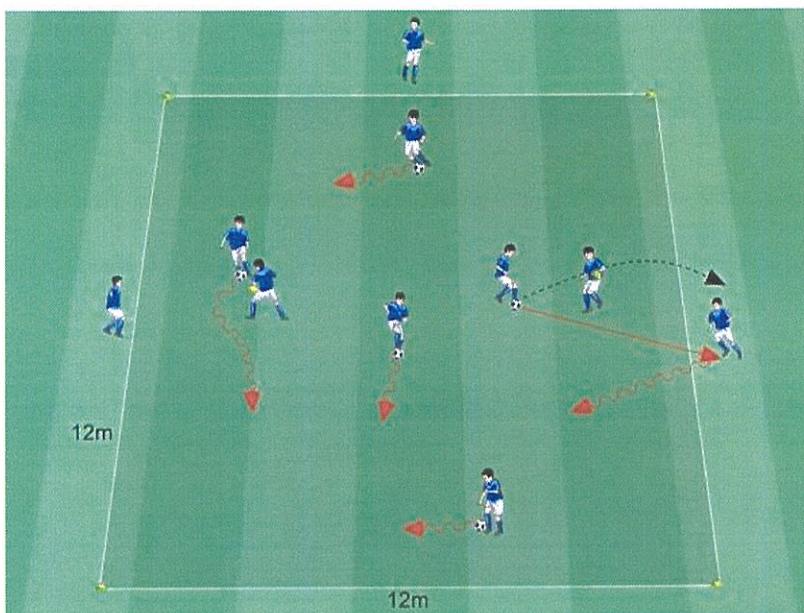
10 giocatori

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.





DUELLO

LE STATUE



10 minuti



12x12 metri



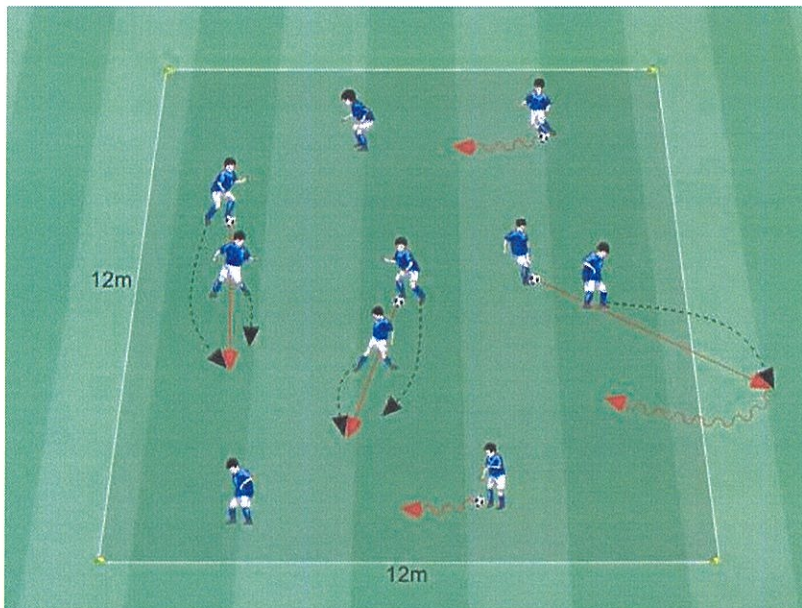
10 giocatori

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 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).

