



Roma, 08 Maggio 2024

Prot. 27974.20 fl

Spett.le
A.C. LUCCASETTE A.S.D.
Viale San Concordio, 483/B
55012 Lucca (LU)

Spett.le
Comitato Regionale Toscana LND - FIGC
Via G. D'annunzio, 138
50135 FIRENZE

Oggetto: Torneo Nazionale: "Memorial Lucarelli - Luccasette Cup"
Organizzato dalla Società: A.C. LUCCASETTE A.S.D.
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: 18/05/2024 - 16/06/2024

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 Girola

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

Federazione Italiana Giuoco Calcio
Settore Giovanile e Scolastico

Via Campania 47, 00187 Roma - +39 06 84913063 - tornei.sgs@figc.it
www.figc.it/it/giovani/ - P.Iva 0135781001

(per regolamento di una società sportiva o società organizzativa)
REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ AC Luccasette ASD

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DENOMINATO: Memorial Piero Lucarelli - II Edizione

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18 maggio - 15 giugno 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: A.Parenti di San Concordio - Lucca



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° 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 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 (945216)	SOCIETÀ	SOCIETÀ
(750668) Luccasette	Borgo a Buggiano 945216	Ghiviborgo (935655)	Ricortola (60923)
(945323) Academy Porcari	Colli Ortonovo A (947916)	Pescla (949229)	Tau Calcio (95148)
(70360) Aquila S. Anna Città di Pontedera 943651	Freccia Azzurra (202612) Colli Ortonovo B 947016	Pieve San Paolo (750263)	Pisa SC (930911)

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

SARÀ FORMATO N° 1 GIRONE DA N° 14 SQUADRE 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

Il Flipper (vedi allegato)

Il Guado (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 8 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

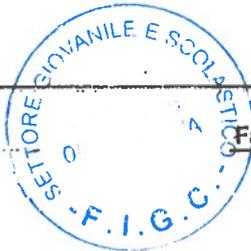
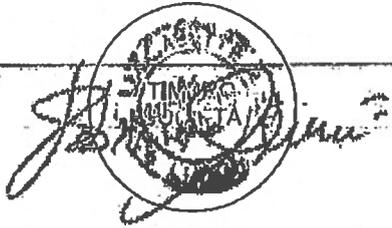
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA
TASSA DI EURO 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO DI COMPETENZA

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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

Fabrizio Meini

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Pier Paolo Borelli

TEL. 3358168330



2015 Memorial Piero Lucarelli

II^a Edizione



A.C. Luccasette

Partite 5c5 C/o campo sportivo A.Parenti di San Concordio (erba naturale)

Partecipanti

-  Luccasette
-  Academy Porcari
-  Aquila S. Anna
-  Borgo a Buggiano
-  Colli Ortonovo
-  Freccia Azzurra
-  Ghiviborgo
-  Pescia
-  Pieve San Paolo
-  Ricortola
-  Tau Calcio
-  Città di Pontedera
-  Pisa



Prima Giornata sabato 18 maggio

Ora	Partita		Campo
16:20	Luccasette	Academy Porcari	A
16:20	Aquila S. Anna	Borgo a Buggiano	B
16:20	Colli Ortonovo A	Colli Ortonovo B	C
16:40	Luccasette	Borgo a Buggiano	A
16:40	Aquila S. Anna	Colli Ortonovo B	B
16:40	Colli Ortonovo A	Academy Porcari	C
17:00	Luccasette	Aquila S. Anna	A
17:00	Academy Porcari	Colli Ortonovo B	B
17:00	Borgo a Buggiano	Colli Ortonovo A	C
17:20	Luccasette	Colli Ortonovo B	A
17:20	Academy Porcari	Aquila S. Anna	B
17:20	Colli Ortonovo A	Freccia Azzurra	C
17:40	Borgo a Buggiano	Ghiviborgo	A
17:40	Freccia Azzurra	Pescia	B
17:40	Pieve San Paolo	Ricortola	C
18:00	Freccia Azzurra	Ghiviborgo	A
18:00	Pescia	Pieve San Paolo	B
18:00	Ricortola	Tau Calcio	C
18:20	Freccia Azzurra	Pieve San Paolo	A
18:20	Pescia	Tau Calcio	B
18:20	Ricortola	Ghiviborgo	C
18:40	Pieve San Paolo	Tau Calcio	A
18:40	Pescia	Ricortola	B

Terza Giornata sabato 08 giugno

Ora	Partita		Campo
16:20	Tau Calcio	Academy Porcari	A
16:20	Pieve San Paolo	Ghiviborgo	B
16:20	Borgo a Buggiano	Ricortola	C
16:40	Pieve San Paolo	Colli Ortonovo B	A
16:40	Borgo a Buggiano	Tau Calcio	B
16:40	Aquila S. Anna	Ricortola	C
17:00	Pieve San Paolo	Borgo a Buggiano	A
17:00	Academy Porcari	Ghiviborgo	B
17:00	Tau Calcio	Freccia Azzurra	C
17:20	Pieve San Paolo	Academy Porcari	A
17:20	Aquila S. Anna	Pescia	B
17:20	Ricortola	Colli Ortonovo A	C
17:40	Colli Ortonovo B	Tau Calcio	A
17:40	Colli Ortonovo A	Aquila S. Anna	B
17:40	Luccasette	Pescia	C
18:00	Colli Ortonovo B	Freccia Azzurra	A
18:00	Luccasette	Ricortola	B
18:00	Ghiviborgo	Pescia	C

Seconda Giornata sabato 25 maggio

Ora	Partita		Campo
16:20	Luccasette	Ghiviborgo	A
16:20	Aquila S. Anna	Pieve San Paolo	B
16:20	Colli Ortonovo A	Tau Calcio	C
16:40	Luccasette	Pieve San Paolo	A
16:40	Aquila S. Anna	Tau Calcio	B
16:40	Ghiviborgo	Colli Ortonovo A	C
17:00	Luccasette	Tau Calcio	A
17:00	Pieve San Paolo	Colli Ortonovo A	B
17:00	Aquila S. Anna	Ghiviborgo	C
17:20	Luccasette	Colli Ortonovo A	A
17:20	Aquila S. Anna	Freccia Azzurra	B
17:20	Tau Calcio	Ghiviborgo	C
17:40	Ricortola	Freccia Azzurra	A
17:40	Pescia	Academy Porcari	B
17:40	Borgo a Buggiano	Colli Ortonovo B	C
18:00	Borgo a Buggiano	Freccia Azzurra	A
18:00	Academy Porcari	Ricortola	B
18:00	Colli Ortonovo B	Pescia	C
18:20	Pescia	Borgo a Buggiano	A
18:20	Freccia Azzurra	Academy Porcari	B
18:20	Ricortola	Colli Ortonovo B	C
18:40	Academy Porcari	Borgo a Buggiano	A

Quarta Giornata sabato 15 giugno

Ora	Partita		Campo
16:30	Luccasette	Pieve San Paolo	A
16:50	Luccasette	Pisa	A
16:50	Tau Calcio	Aquila S. Anna	B
16:50	Pontedera	Pieve San Paolo	C
17:10	Luccasette	Tau Calcio	A
17:10	Pisa	Pontedera	B
17:10	Aquila S. Anna	Pieve San Paolo	C
17:30	Luccasette	Aquila S. Anna	A
17:30	Pisa	Pieve San Paolo	B
17:30	Tau Calcio	Pontedera	C
17:50	Luccasette	Pontedera	A
17:50	Pisa	Aquila S. Anna	B
17:50	Tau Calcio	Pieve San Paolo	C
18:10	Pisa	Tau Calcio	A
18:10	Pontedera	Aquila S. Anna	B
18:30	Luccasette	Freccia Azzurra	A
18:30	Pescia	Colli Ortonovo A	B
18:30	Colli Ortonovo B	Ghiviborgo	C



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



10 minuti



15x15 metri



10 giocatori

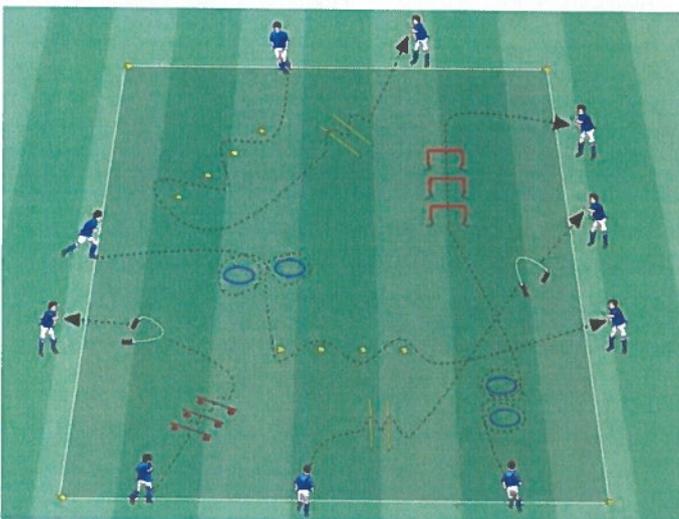
Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



IL FLIPPER



10 minuti



15x15 metri



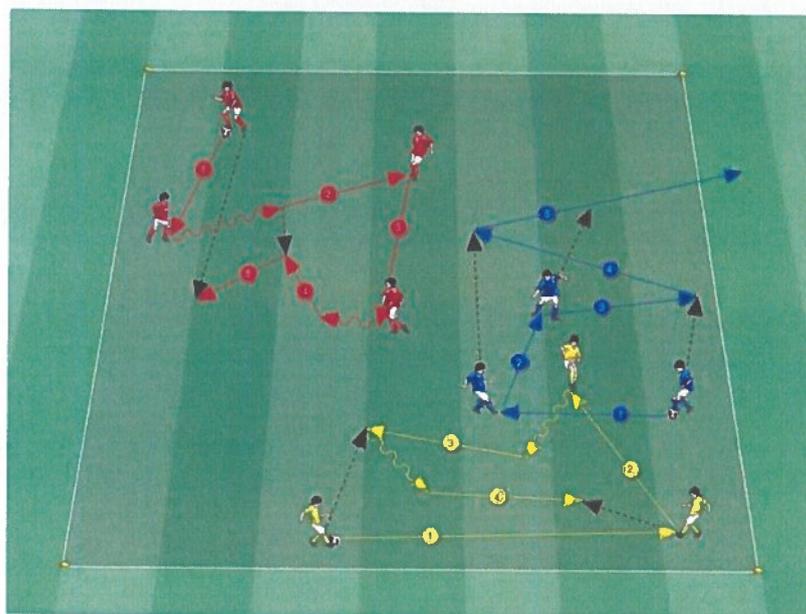
10 giocatori

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo.
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale).
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni.



REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO**ART.1 ORGANIZZAZIONE**LA SOCIETÀ AC Luccasette ASDINDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALEDENOMINATO: Luccasette CUP 2016

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 19 maggio - 16 giugno 2024PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: A.Parenti di San Concordio - Lucca**ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ**

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO** 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° 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 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 (945216)	SOCIETÀ	SOCIETÀ
(750663) Luccasette A	Borgo a Buggiano	Ghiviborgo (935658)	Plsa SC (930911)
(921122) Fornacette	Colli Ortonovo (947016)	ProLivorno (932197)	Città di Pontedera (932186)
(10570) Montaserra	Castelnuovo G.na (921145)	Pieve San Paolo (752268)	LUCCASETTE B (752268)

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

SARÀ FORMATO N° 1 GIRONE DA N° 12 SQUADRE 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

Il Flipper (vedi allegato)

Il Guado (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 8 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

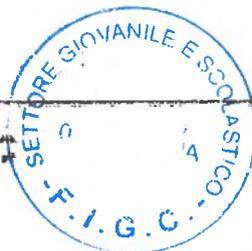
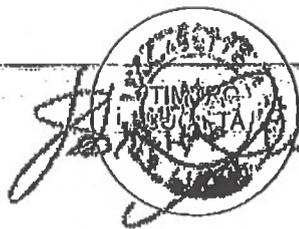
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA
TASSA DI EURO 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO DI COMPETENZA

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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Fabrizio Melni

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Pier Paolo Borelli

TEL. 3358168330



Luccasette CUP 2016



A.C. Luccasette

Partite 5c5 C/o campo sportivo A. Parenti di San Concordio (erba naturale)

Partecipanti

-  Luccasette A e B
-  Borgo a Buggiano
-  Castelnuovo G. na.
-  Colli Ortonovo
-  Fornacette
-  Ghiviborgo
-  Monteserra
-  Pieve San Paolo
-  ProLivorno
-  Città di Pontedera
-  Pisa

Prima Giornata				Seconda Giornata			
domenica 19 maggio				domenica 26 maggio			
Ora	Partita		Campo	Ora	Partita		Camp
09:00	Luccasette A	Borgo a Buggiano	A	09:00	Luccasette A	Monteserra	A
09:00	Castelnuovo	Colli Ortonovo	B	09:00	Borgo a Buggiano	Pieve San Paolo	B
09:00	Fornacette	Ghiviborgo	C	09:00	Castelnuovo	ProLivorno	C
09:30	Luccasette A	Colli Ortonovo	A	09:30	Luccasette A	Pieve San Paolo	A
09:30	Castelnuovo	Ghiviborgo	B	09:30	Borgo a Buggiano	ProLivorno	B
09:30	Fornacette	Borgo a Buggiano	C	09:30	Castelnuovo	Monteserra	C
10:00	Luccasette A	Castelnuovo	A	10:00	Luccasette A	ProLivorno	A
10:00	Borgo a Buggiano	Ghiviborgo	B	10:00	Borgo a Buggiano	Monteserra	B
10:00	Colli Ortonovo	Fornacette	C	10:00	Castelnuovo	Pieve San Paolo	C
10:30	ProLivorno	Luccasette B	B	10:30	Colli Ortonovo	Luccasette B	B
10:30	Pieve San Paolo	Monteserra	C	10:30	Fornacette	Ghiviborgo	C
11:00	Luccasette B	Pieve San Paolo	A	11:00	Colli Ortonovo	Ghiviborgo	A
11:00	Monteserra	ProLivorno	B	11:00	Fornacette	Luccasette B	B
11:30	ProLivorno	Pieve San Paolo	A	11:30	Luccasette B	Ghiviborgo	A
11:30	Monteserra	Luccasette B	B	11:30	Colli Ortonovo	Fornacette	B
Terza Giornata				Quarta Giornata			
domenica 09 giugno				domenica 16 giugno			
Ora	Partita		Campo	Ora	Partita		Camp
09:00	Borgo a Buggiano	Monteserra	A	09:00	Ghiviborgo	Monteserra	A
09:00	Castelnuovo	Pieve San Paolo	B	09:20	Ghiviborgo	Pisa	A
09:00	Colli Ortonovo	ProLivorno	C	09:20	Pieve San Paolo	Luccasette	B
09:30	Borgo a Buggiano	Pieve San Paolo	A	09:20	Pontedera	Monteserra	C
09:30	Castelnuovo	ProLivorno	B	09:40	Ghiviborgo	Pieve San Paolo	A
09:30	Colli Ortonovo	Monteserra	C	09:40	Pisa	Pontedera	B
10:00	Borgo a Buggiano	ProLivorno	A	09:40	Luccasette	Monteserra	C
10:00	Castelnuovo	Monteserra	B	10:00	Ghiviborgo	Luccasette	A
10:00	Colli Ortonovo	Pieve San Paolo	C	10:00	Pisa	Monteserra	B
10:30	Luccasette A	Fornacette	A	10:00	Pieve San Paolo	Pontedera	C
10:30	Luccasette B	Ghiviborgo	B	10:20	Ghiviborgo	Pontedera	A
11:00	Luccasette A	Ghiviborgo	A	10:20	Pisa	Luccasette	B
11:00	Luccasette B	Fornacette	C	10:20	Pieve San Paolo	Monteserra	C
11:30	Luccasette A	Luccasette B	B	10:40	Pisa	Pieve San Paolo	A
11:30	Ghiviborgo	Fornacette	C	10:40	Pontedera	Luccasette	B



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



10 minuti



15x15 metri



10 giocatori

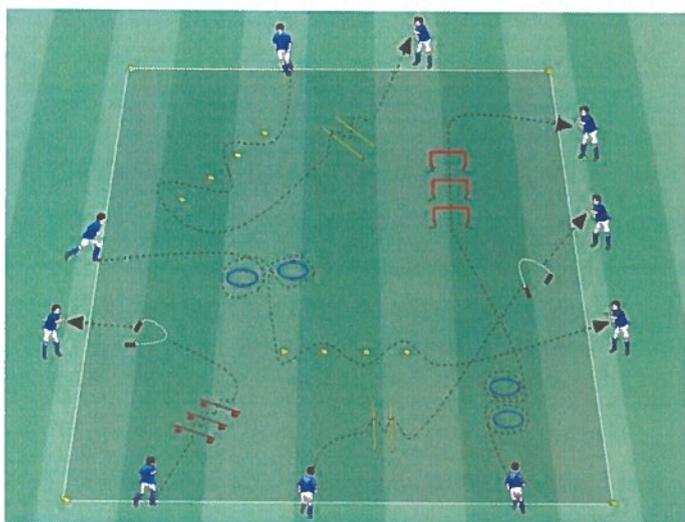
Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



IL FLIPPER



10 minuti



15x15 metri



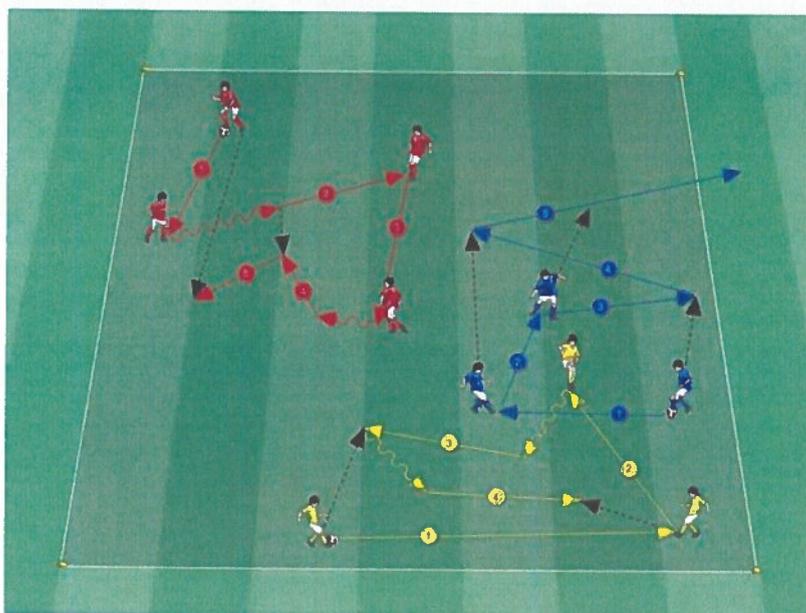
10 giocatori

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo.
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale).
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni.

