



**Ficarazzi (PA) 16 maggio 2024**  
**Prot. SM/fn Torneo n. 50**

Spettabile Società  
FORTITUDO BAGHERIA ASD  
PALERMO

Spettabile  
Delegazione Provinciale  
PALERMO

**Oggetto: Autorizzazione Torneo 13° MEMORIAL FIGLIA.**  
**Campi secondo calendario**  
**Soc. Mediterranea ASD – matr.**  
**categorie: Primi Calci**

Abbiamo preso in esame il regolamento del Torneo in oggetto, e acquisito il parere favorevole del SGS, Vi autorizziamo l'organizzazione affidando alla Delegazione Provinciale, che ci legge in copia, la direzione dello stesso nonché la cura della disciplina sportiva ed il controllo del tesseramento dei calciatori sul sistema Operativo AS400.

Le gara saranno arbitrate da Tecnici o dirigenti regolarmente tesserati dalla F.I.G.C. messi a disposizione dall'organizzazione del torneo.

Entro 48 ore dal termine i rapporti di gara dovranno essere trasmessi obbligatoriamente alla Delegazione Provinciale di competenza per la visione del G.S.

Vi informiamo che per quanto sopra abbiamo ricevuto copia bonifico della somma di euro 35,00 quale tassa autorizzazione Torneo.

Tutte le variazioni relative al calendario delle gare debbono essere trasmesse alla Delegazione Provinciale e per conoscenza a questo C.R. L.N.D. a completamento degli atti.

Il Referente Tecnico del SGS sarà Giorgio Guarino. Al termine del Torneo ci farete cosa gradita inviando una relazione sullo svolgimento dello stesso.

L'occasione è gradita per inviarVi cordiali saluti.--

**F.I.G.C. - L.N.D.**  
**COMITATO REGIONALE SICILIA**  
**II. PRESIDENTE**  
*(Sandra Morgano)*



# ASD Fortitudo Bagheria

Associazione Sportiva Dilettantistica Fortitudo Bagheria

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. FORTITUDO BAGHERIA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: 13° MEMORIAL FIGLIA

IN COLLABORAZIONE CON ---

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPI PRINCIPE DI RAMMACCA

### 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 01/01/2018 AL 31/12/2018

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

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
(vedi allegato)			

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TRII DI RIPORE 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 FORMATE N° 5 GIRONI DA N° 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON

GARE DI SOLA ANDATA

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

IL DUELLO (vedi allegato)

LA GABBIA DEI LEONI (vedi allegato)

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

### 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 10 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

Via Paterna, 55 - 90011 Bagheria (PA) - Tel. 366/6679219 - 3891344650

Cod. Fisc.: 90012090826 - P. IVA: 05648890829



# ASD Fortitudo Bagheria

Associazione Sportiva Dilettantistica Fortitudo Bagheria

**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 (AUTO ARBITRAGGIO)  
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**

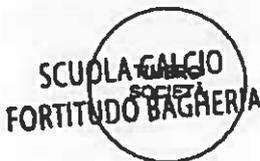
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI  
DALLA TASSA DI EURO 20. COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE  
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

**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 DEL C.I.S. SOCIETÀ

STABILE GIUSEPPINA

FORTITUDO BAGHERIA

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. BELLANTE VINCENZO

TEL. 3488502354

# DUELLO

## LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



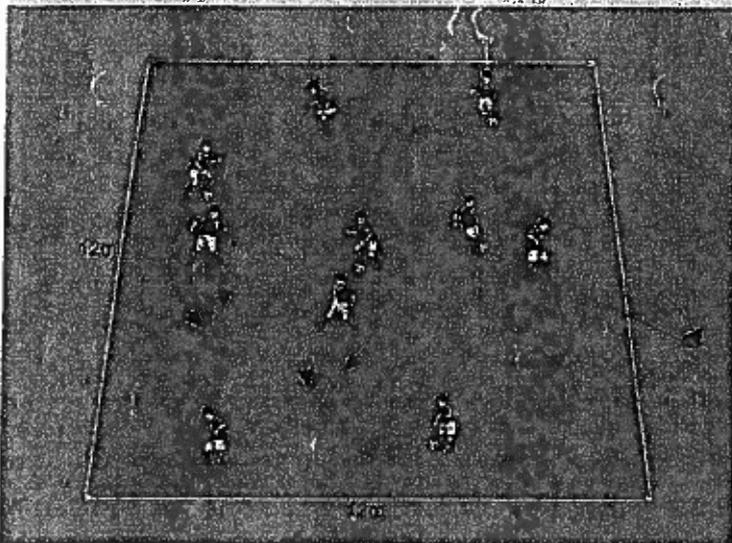
10 giocatori

### Descrizione

Tutti e io 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).

### 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 tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie giuste 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 finisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

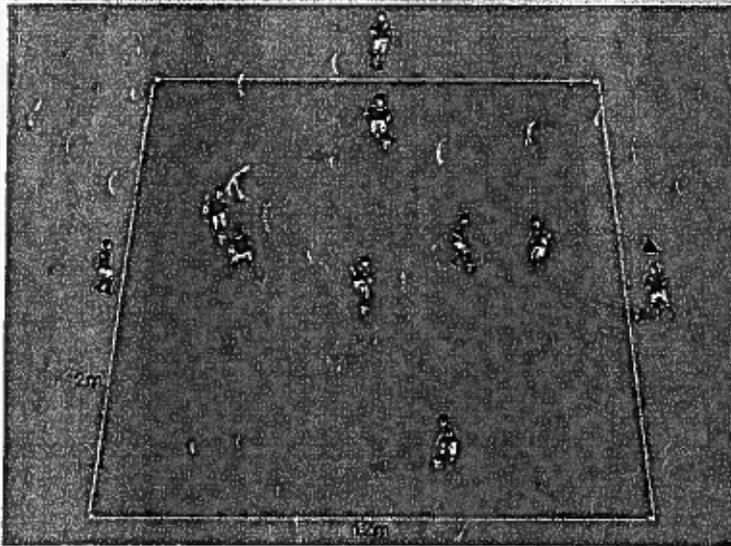
LA SCUOLA CALCIO  
FORTITUDO BACHERA

## 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 al giocatore 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 entrare 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).

Defendere 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.

Rimangere 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

SCUOLA CALCIO  
FORTI TUDOR BAGHERA