



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 25/10/2023

Protocollo **324/ DpTo**

Spett.le
A.S.D. CHISOLA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: HALLOWEEN CUP
Categoria/e: Esordienti 1° anno, Piccoli Amici
Periodo di svolgimento: Il 01/11/2023

La Delegazione Provinciale di Torino, 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
Vanda Sumin

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

REGOLAMENTO CAT. ESORDIENTI 1° ANNO



ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD CHISOLA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: HALLOWEEN CUP - U12

IN COLLABORAZIONE CON /

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 01 NOVEMBRE 2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VINOVO, VIA DEL CASTELLO 3 - STADIO COMUNALE "DINO MAROLA"

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **ESORDIENTI 1° ANNO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2012 AL 31/12/2012**
È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI 3 (TRE) GIOCATORI NATI NEL 2013 PURCHÉ ABBIANO ANAGRAFICAMENTE COMPIUTO IL 10° 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° 18 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 **18 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."~~

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
CHISOLA	710720		
VOLPIANO	954865		
CBS	710092		
LASCARIS	949234		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

Le squadre si incontrano fra loro in gare di sola andata.

CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE

ART.8 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:

3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO - 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1vs1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO



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 12 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO **9 > 9** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO **7 > 7** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

ART.10 TIRI DI RIGORE (PREVISTI NELLE FINALI, SEMIFINALI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA) (SBARRARE LA CASELLA INTERESSATA)

- IN CASO DI PARITÀ AL TERMINE DEI DUE TEMPI REGOLAMENTARI SI PROCEDERÀ ALL'ESECUZIONE DEI TIRI DI RIGORE CON LE MODALITÀ STABILITE DALLA REGOLA 10 PUNTO 3 DELLE REGOLE DI GIOCO E DELLE DECISIONI UFFICIALI;
- NON SONO PREVISTI**

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI (SBARRARE LA CASELLA INTERESSATA)

È PREVISTA SOLO PER LA FINALE 1°E 2°POSTO IN CASO DI PARITÀ AL TERMINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI LA DISPUTA DI DUE TEMPI SUPPLEMENTARI DI 10 MINUTI CIASCUNO; PERSISTENDO PARITÀ AL TERMINE DEI DUE TEMPI SUPPLEMENTARI, PER STABILIRE LA VINCENTE SI PROCEDERÀ ALL'ESECUZIONE DEI TIRI DI RIGORE COME ALL'ART.10

- NON SONO PREVISTI TEMPI SUPPLEMENTARI**

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA TECNICI O DIRIGENTI REGOLARMENTE TESSERATI DALLA F.I.G.C. MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO. 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 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 DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

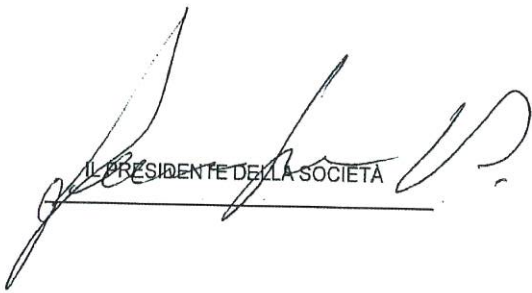
ART. 16 ASSICURAZIONE

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.

A.S.D. TIMBRO CALCIO
SOCIETÀ
 VIA DEL CASALE 25 10048 VIHOVO (TO)
 TEL & FAX 0119653890 - P.IVA 0471326045


 IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. DILEO DARIO

TEL. 3313576081



**JUVENTUS
ACADEMY ELITE
VINOVO**



CALENDARIO GARE

"HALLOWEEN CUP - 2012"

Categoria Esordienti 1°anno (Under 12) - Modalità 9 vs 9, due tempi da 12'

Girone Unico
Chisola
Lascaris
Cbs
Volpiano

Giorno	Orario	Partita	Risultato
01/11/23	14.00	Lascaris - Cbs	
01/11/23	14.40	Cbs- Volpiano	
01/11/23	15.20	Lascaris - Chisola	
01/11/23	16.00	Lascaris - Volpiano	
01/11/23	16.40	Cbs - Chisola	
01/11/23	17.20	Volpiano - Chisola	

IN COLLABORAZIONE CON:

Via del Castello 3, Vinovo (TO)
Tel. 011/9653890
P. IVA 06473320015
CF 94024320015
info@chisolacalcio.it
www.chisolacalcio.it



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD CHISOLA CALCIO

VIA DEL CASTELLO 3

CITTÀ VINOVO

CAP 10048

TEL 011968

FAX

MAIL info@chisolacalcio.it



INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: HALLOWEEN CUP - U7

IN COLLABORAZIONE CON /

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 01 novembre 2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Vinovo, via del castello 3 - stadio comunale "dino marola"

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01.01.2017**
AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

CHISOLA 710720 CBS 710092 LUCENTO 62289

LASCARIS 949234 VIANNEY 67582 VOLPIANO 954865

ALPIGNANO 1640 SISPORT 943168

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL' ATTIVITÀ

le squadre si incontrano fra loro in gare di sola andata. SENZA CLASSIFICA

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

LE PARTITE SI GIOCANO 3 > 3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

1. Gli autoscontri

2. re dei portieri

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 3 MINUTI CIASCUNO



**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

PARTECIPAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICO DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)

RECLAMI

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

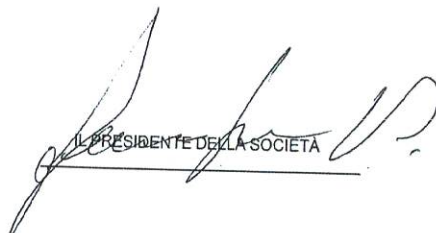
ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

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. TIMBRONA CALCIO
SOCIETÀ
VIA DEL CASALE 10/1048 911000 (TO)
TEL & FAX 0419653090 - P. IVA 06473320015


IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



**JUVENTUS
ACADEMY ELITE
VINOVO**



CALENDARIO GARE

"HALLOWEEN CUP - 2017"

Categoria Piccoli Amici (Under 07) - Modalità 3 vs 3, due tempi da 10'

Girone Blu
Chisola
Alpignano
Lascaris
Cbs

Girone Bianco
Lucento
Volpiano
Vianney
Sisport

Giorno	Orario	Partita	Risultato
01/11/23	10.30	Chisola - Alpignano	
01/11/23	10.30	Lascaris - Cbs	
01/11/23	11.00	Chisola - Cbs	
01/11/23	11.00	Lascaris - Alpignano	
01/11/23	11.30	Chisola - Chisola	
01/11/23	11.30	Alpignano - Cbs	

Giorno	Orario	Partita	Risultato
01/11/23	10.30	Lucento - Vianney	
01/11/23	10.30	Volpiano - Sisport	
01/11/23	11.00	Lucento - Sisport	
01/11/23	11.00	Volpiano - Vianney	
01/11/23	11.30	Lucento - Volpiano	
01/11/23	11.30	Vianney - Sisport	

PREMIAZIONI ORE 12.00 PER TUTTI I BAMBINI

Via del Castello 3, Vinovo (TO)
Tel. 011/9653890
P. IVA 06473320015
CF 94024320015
info@chisolacalcio.it
www.chisolacalcio.it

IN COLLABORAZIONE CON:



RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

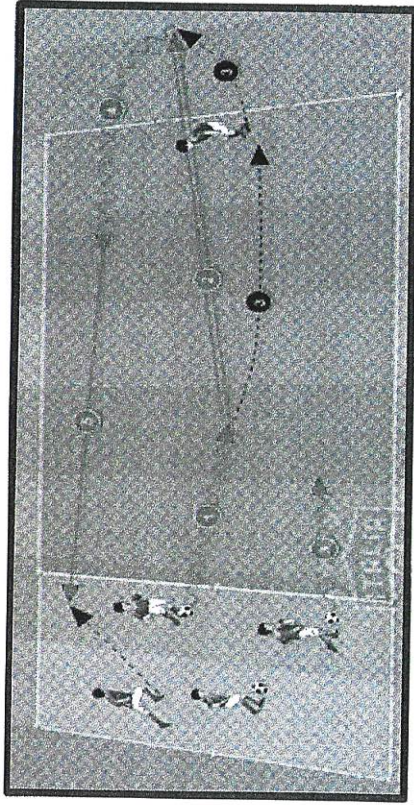
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

• In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.

• In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

• In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



• Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane

in porta e si prepara all'azione successiva.

• Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).

• Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

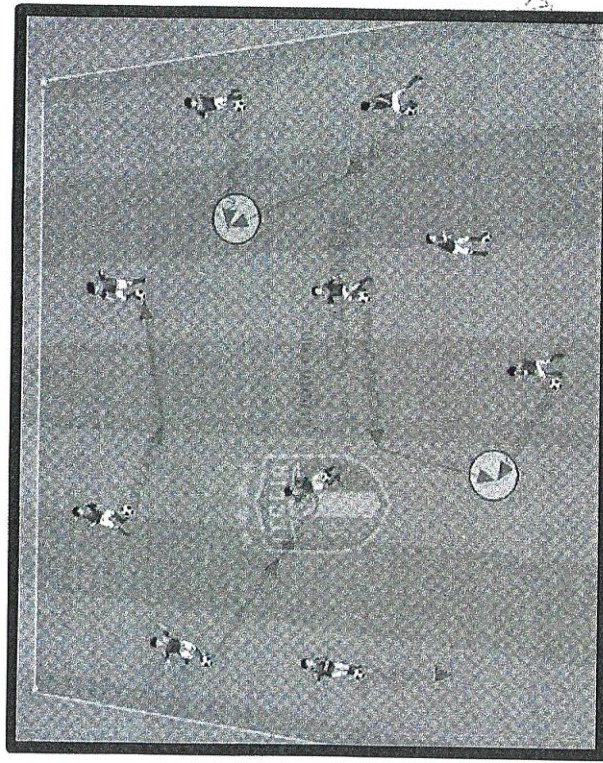


GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

