



Data 05 APRILE 2024

Protocollo 604/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD AREA CALCIO ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
AREA SPRING CUP 2024 – PRIMI CALCI 2° ANNO – 25/05/2024**

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 Foschia





AREACALCIO ALBA ROERO SPRING CUP



2024

REGOLAMENTO PRIMI CALCI 2° anno (2015)

ART.1 - ORGANIZZAZIONE

La società AREA CALCIO ALBA ROERO indice ed organizza un torneo a carattere:

REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

Denominato: AREA SPRING CUP 2024

in collaborazione con:

che si disputerà: sabato 25 maggio 2024

presso l'impianto sportivo: Renzo Saglietti, sito in via Cesare Delpiano 1, Mussotto d'Alba (CN)

ART.2 - CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria PRIMI CALCI 2° ANNO regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria società per la stagione in corso, nati dal 01/01/2015 al 31/12/2016.

E' 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 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

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; 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 - SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETA'	SOCIETA'	SOCIETA'	SOCIETA'
AREA CALCIO ALBA ROERO	CHERASCHESE	CORNELIANO	COSTIGLIOLE
RORETESE 1975 VERDE	RORETESE 1975 BLU	SAN CASSIANO ALBA	SOMMARIVESE
SPORTROERO	LANGA CALCIO	MONTEGROSSO ACADEMY	OLIMPIC SALUZZO

ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula, suddivisa in due fasi:

Nella prima fase, saranno formati 3 gironi da 4 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

Nella seconda fase, saranno formati 4 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

- 1) Shootout
- 2) Gioco 3>3 con aree di meta.

I giochi avranno la durata di 5 minuti.



AREACALCIO ALBAROERO SPRINGCUP



2024

ART. 8 - CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche.

ART. 9 - TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

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.

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 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 € 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

E' 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 seguente 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 SOCIETA'



Responsabile dell'organizzazione Sig. DANIELE VERSIO tel. 338 4532960



AREA CALCIO ALBA ROERO SPRING CUP



CALENDARIO PARTITE PRIMI CALCI 2015 sabato 25 maggio 2024

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	AREA CALCIO	RORETESE blu		
2	2	1	10,00	2	SAN CASSIANO	CORNELIANO		
3	3	1	10,00	3	SOMMARIVESE	SPORTROERO		
4	1	1	10,30	1	COSTIGLIOLE	LANGA CALCIO		
5	2	1	10,30	2	CHERASCHESE	MONTEGROSSO		
6	3	1	10,30	3	RORETESE verde	OLIMPIC SALUZZO		
7	1	2	11,00	1	AREA CALCIO	COSTIGLIOLE		
8	2	2	11,00	2	SAN CASSIANO	CHERASCHESE		
9	3	2	11,00	3	RORETESE verde	SOMMARIVESE		
10	1	2	11,30	1	LANGA CALCIO	RORETESE blu		
11	2	2	11,30	2	CORNELIANO	MONTEGROSSO		
12	3	2	11,30	3	SPORTROERO	OLIMPIC SALUZZO		
13	1	3	12,00	1	COSTIGLIOLE	RORETESE blu		
14	2	3	12,00	2	CHERASCHESE	CORNELIANO		
15	3	3	12,00	3	RORETESE verde	SPORTROERO		
16	1	3	12,30	1	AREA CALCIO	LANGA CALCIO		
17	2	3	12,30	2	SAN CASSIANO	MONTEGROSSO		
18	3	3	12,30	3	SOMMARIVESE	OLIMPIC SALUZZO		
19	4	4	15,00	1	COSTIGLIOLE	CHERASCHESE		
20	5	4	15,00	2	CORNELIANO	RORETESE		
21	6	4	15,00	3	RORETESE blu	SPORTROERO		
22	7	4	15,30	1	AREA CALCIO	MONTEGROSSO		
23	1	5	15,30	2	COSTIGLIOLE	OLIMPIC SALUZZO		
24	2	5	15,30	3	CORNELIANO	LANGA CALCIO		
25	3	5	16,00	1	RORETESE blu	SAN CASSIANO		
26	4	5	16,00	2	AREA CALCIO	SOMMARIVESE		
27	1	6	16,00	3	CHERASCHESE	OLIMPIC SALUZZO		
28	2	6	16,30	1	RORETESE verde	LANGA CALCIO		
29	3	6	16,30	2	SPORTROERO	SAN CASSIANO		
30	4	6	16,30	3	MONTEGROSSO	SOMMARIVESE		

PREMIAZIONE h. 17,15

Allegato



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

“SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l'azione.
La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell'arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3'.
Il calciatore che deve effettuare l'azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.
Il calciatore che effettua l'azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
5. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione dell'attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).
In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un'azione ciascuno)
6. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.



7. Gli "Shootout" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:

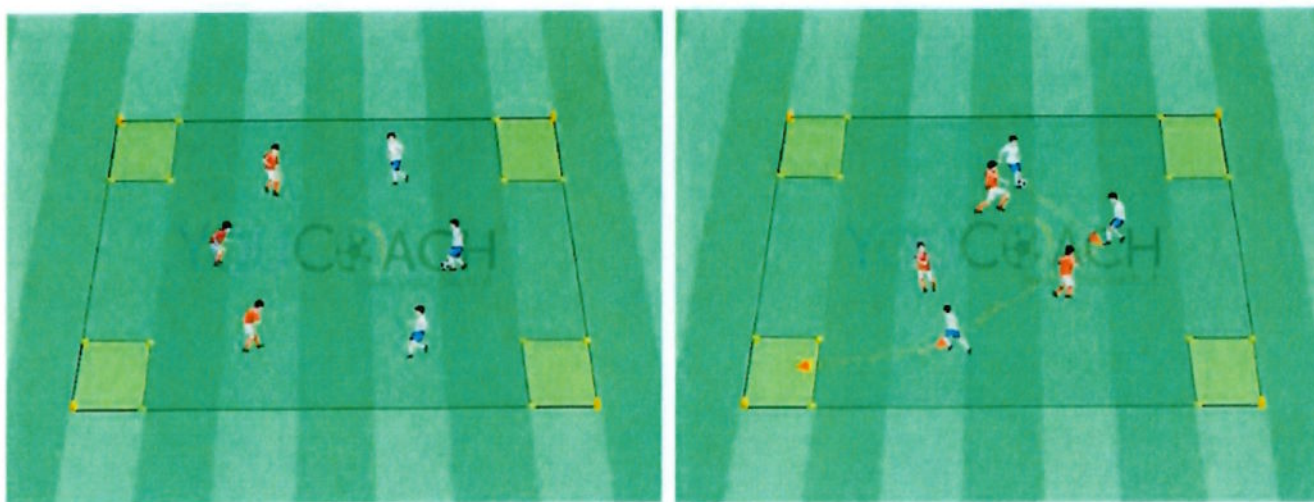
- a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra.
A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli "Shootout" per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
- b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli "Shootout":

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
 - nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;
 - qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
 - o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
 - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
 - durante gli "Shootout" i giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.
8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo).
La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice.
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.



Gioco a tema: 3 contro 3 con aree di meta



Creare con i coni, posti ai quattro vertici, un rettangolo di gioco di 25 metri di lunghezza x 20 metri di larghezza. In prossimità dei quattro angoli del rettangolo di gioco creare, utilizzando i cinesini, quattro quadrati 2x2 metri che denomineremo "zone di meta". All'interno del campo si sfideranno due squadre composte da tre giocatori ciascuna (squadra rossa contro squadra bianca in figura). Attorno al perimetro di gioco tenere dei palloni che i giocatori utilizzeranno per continuare la partita a tema nel caso il pallone in gioco finisse fuori dal rettangolo.

Descrizione

- Entrambe le squadre hanno come obiettivo condurre la palla in una delle due zone di meta della squadra avversaria e cercare di impedire che gli avversari facciano a loro volta meta difendendo le proprie zone di meta (nell'esempio la squadra bianca attacca le due zone di meta a sinistra mentre la squadra rossa attacca le due zone di meta a destra del rettangolo di gioco)
- L'esercizio prevede una limitazione spaziale per la fase di non possesso e la completa libertà di movimento per la fase di possesso. La squadra difendente può difendere solamente all'interno dello spazio centrale senza poter entrare nelle due zone di meta che sta proteggendo. La squadra in fase di possesso palla invece può attaccare la profondità in zona "cieca" con i tempi corretti (ma senza stazionare già all'interno della zona "cieca") e fare "gol" nelle due zone di meta portandovi palla all'interno in conduzione