



Data 05 APRILE 2024

Protocollo 631/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD TOPLAYER
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
APRILE CUP – PRIMI CALCI – 07/04/2024 – 14/04/2024**

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 Scrdani

IL PRESIDENTE
Mauro Foschia

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD TOPLAYER

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: APRILE CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 07/04/2024 E 14/04/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: LE FORNACI SPORT - VIA SAN FELICE 5 - BEINASCO

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 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
TOPLAYER	TOPLAYER		
VIANNEY	LASCARIS		
ALMESE	CHISOLA		
GAR REBAUDENGO	ATLETICO RACCONIGI		

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 N° 2 GIRONI 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

2VS 2 DUELLO

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 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 12 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



**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 _____; 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 DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. VETTINI GIANMARCO

TEL. 3289159581

PRIMAVERA CUP
PRIMI CALCI 2016
DOMENICA 14 APRILE 2024

CAMPO 1 2 TEMPI DA 12 MINUTI	RISULTATO	CAMPO 2 2 TEMPI DA 12 MINUTI	RISULTATO
TOPLAYER - CHISOLA <u>INIZIO ORE 15:30</u>		LASCARIS - ATLETICO RACCONIGI <u>INIZIO ORE 15:30</u>	
ATLETICO RACCONIGI - CHISOLA <u>INIZIO ORE 16:00</u>		TOPLAYER - LASCARIS <u>INIZIO ORE 16:00</u>	
CHISOLA - LASCARIS <u>INIZIO ORE 16:30</u>		TOPLAYER - ATLETICO RACCONIGI <u>INIZIO ORE 16:30</u>	

PREMIAZIONE AL TERMINE

IMPIANTO "LE FORNACI SPORT" - VIA SAN FELICE 5 - 10092 BEINASCO
SEGRETERIA: COCCO MARTINA - asdtoplayer@gmail.com
DIRETTORE SPORTIVO: VETTINI GIANMARCO - 3289159581

PRIMAVERA CUP
PRIMI CALCI 2016
DOMENICA 7 APRILE 2024

CAMPO 1 2 TEMPI DA 12 MINUTI	RISULTATO	CAMPO 2 2 TEMPI DA 12 MINUTI	RISULTATO
TOPLAYER - VIANNEY <u>INIZIO ORE 15:30</u>		ALMESE - GAR REBAUDENGO <u>INIZIO ORE 15:30</u>	
GAR REBAUDENGO - VIANNEY <u>INIZIO ORE 16:00</u>		TOPLAYER - ALMESE <u>INIZIO ORE 16:00</u>	
VIANNEY - ALMESE <u>INIZIO ORE 16:30</u>		TOPLAYER - GAR REBAUDENGO <u>INIZIO ORE 16:30</u>	

PREMIAZIONE AL TERMINE

IMPIANTO "LE FORNACI SPORT" - VIA SAN FELICE 5 - 10092 BEINASCO
SEGRETERIA: COCCO MARTINA - asdtoplayer@gmail.com
DIRETTORE SPORTIVO: VETTINI GIANMARCO - 3289159581

1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 - U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Lunghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 - U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).



Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una **Situazione di gioco 2 contro 2** nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolarmente identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Condizione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.



DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ Rettangolo di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

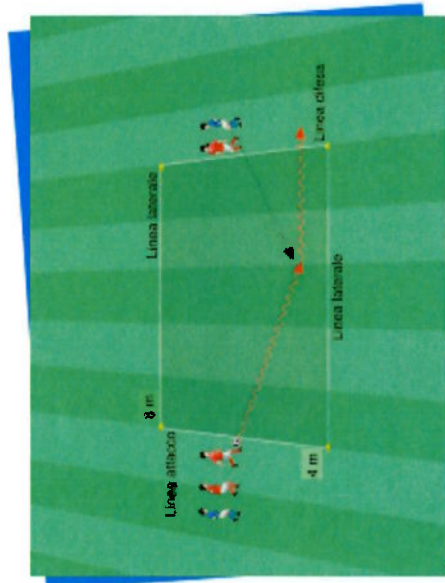


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3 sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco, i giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono delimitate una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.