



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 17/04/2024

Protocollo 1023/ DpTo

Spett.le  
A.D.P. BSR GRUGLIASCO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: "UNDER 8 TORNEO DI PRIMAVERA"**

**Categoria: Primi calci**

**Periodo di svolgimento: 21/04/2024**

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

# UNDER 8 TORNEO DI PRIMAVERA

Regolamento del Torneo categoria Primi calci U8 - anno 2016

## **Art.1: ORGANIZZAZIONE.**

La società **ADP BSR GRUGIASCO**, matricola 932257, indice ed organizza un torneo a carattere **LOCALE** denominato "**UNDER 8 TORNEO DI PRIMAVERA**", in collaborazione con **F.I.G.C. - S.G.G.** delegazione di Torino, che si disputerà in data 21/04/2024 presso l'impianto sportivo di **BIZZARRIA - VIA DEI CAMPI SPORTIVI 11 SAN GILLIO**

## **ART.2: CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ.**

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO .NATI DA 01.01.2015 AL 31.12.2016

E' POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO

## **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 giocatori che intendono utilizzare fino ad un massimo di 10, dopo l'avvenuta consegna è proibito apportare modifiche a tali elenchi. Nella distinta da presentare all'arbitro possono essere 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. nr. 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 :**

**CHISOLA matr.710720- LASCARIS matr.949234 - SISPORT matr.943168 -USD ALPIGNANO matr.1640**

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO**  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

**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 SVOLGERA' CON LA SEGUENTE FORMULA**

**PARTITE:**

LE SQUADRE CHE SI INCONTRERRANNO TRA LORO CON GARE DI SOLE ANDATA

**GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO)**

RE DEI PORTIERI -AUTOSCONTRI

IL GIOCO AVRA' LA DURATA DI 25 MINUTI

**ART. 8: CLASSIFICHE**

**NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE**

**ART. 9: TEMPI DI GARA**

Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi della durata di 12 (dodici) minuti ciascuno.

Le gare si articolano in una partita 5 contro 5 su campi dimensioni ridotte con porte ridotte, e utilizzo di palloni numero 4.

**ART. 10: CALCI 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**)

Con l'ausilio di un referente messo 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 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 30 (trenta) copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini dei trenta minuti.

La tassa dovrà essere versata al comitato o delegazione di competenza.

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

**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 presente regolamento, valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili e quelle riportate sul Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico

Il Presidente della Società

**FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO**  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

**TORNEO DI PRIMAVERA**

**DOMENICA 21 APRILE 2024**

**PRIMI CALCI**

**CAT. 2016**

<b>ORA</b>	<b>PARTITA</b>
9.30	ALPIGNANO-CHISOLA
10.00	SISPORT-LASCARIS
10.30	SISPORT - ALPIGNANO
11.00	LASCARIS - CHISOLA
11.30	CHISOLA - SISPORT
12.00	LASCARIS - ALPIGNANO

**PREMIAZIONE PER TUTTI**

**Campo di gioco: impianto BIZZARIA Via dei Campi Sportivi 11 SAN GILLIO (TO)**

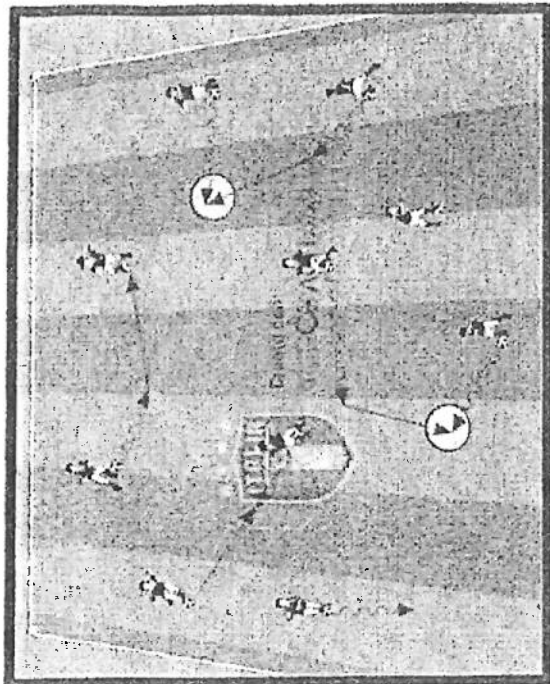
**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO**  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

# GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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



# RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6

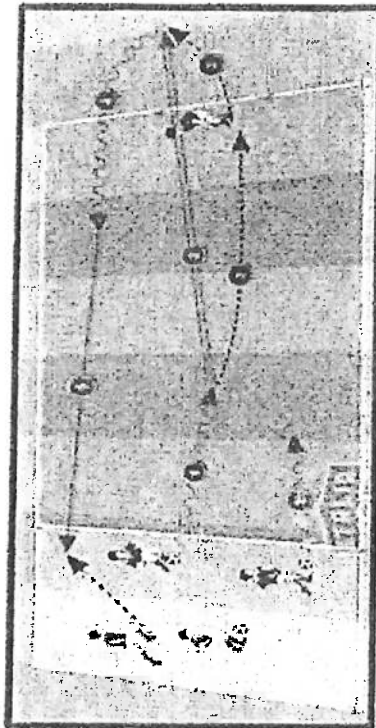
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

