



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA



Aosta, 06 Maggio 2024

Spett.le Società
A.S.D. RIVER PLAINE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione	MEMORIAL LELE BERGAMASCO
Categoria/e	Primi Calci
Periodo di svolgimento	26/05/2024

Si comunica che la Delegazione di Aosta, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo in oggetto, per quanto attiene alle modalità tecniche.

Si ricorda che in caso di concomitanza di gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Il Segretario
Marco DEL FAVERO



Il Delegato
Marco ALBARELLO

FIGC - L.N.D. - S.C.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - 11100 AOSTA



ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 – 11020 FÉNIS (AO)
 TEL 335 5464585
 P.I 01097340077
 mail: info@riverplaine.it
 pec: posta@pec.riverplaine.it



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
 Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
 11100 AOSTA

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII 2015

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD RIVER PLAINE INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE LOCALE DENOMINATO "MEMORIAL LELE BERGAMASCO" IN COLLABORAZIONE CON FIGC-LND-SGS CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 26 MAGGIO 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DEL COMUNE DI BRISSOGNE-QUART

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PICCOLI AMICI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO NATI DAL 01.01.2015 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°15 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. **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO.**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

ASD RIVER PLAINE – AO – 953655	A.S.D. POL. GRAND PARADIS – AO – 943123
A.S.D. E. DE F. SAINT CHRISTOPHE – AO – 943845	F.C. SPORTING ISSOGNE 2001 – AO – 710736
SSDARL AOSTA CALCIO 511 – AO – 937821	A.S.D. SAINT VINCENT CHATILLON – AO – 917656

ART.7 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA: (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI O FINALI O GARE AD ELEMINAZIONE DIRETTA):

LE SEI SQUADRE PARTECIPANTI SI INCONTRERANNO FRA LORO CON LA FORMULA DEL GIRONE UNICO ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO): SITUAZIONE DI GIOCO 2 CONTRO 2: UNA SQUADRA HA IL COMPITO DI FINALIZZARE VERSO UNAPORTA DI DIMENSIONI REGOLAMENTATI MENTRE L'ALTRA HA L'OBIETTIVO DI CONDURRE LA PALLA OLTRE LA LINEA OPPOSTA RISPETTO A QUELLA DI FONDOCAMPO – VEDI SCHEDA ALLEGATA

IL GIOCO AVRÀ UNA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
 Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
 11100 AOSTA

ART.9 TEMPI DI GARA

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N°4



ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 - 11020 FÉNIS (AO)

TEL 335 5464585

P.I 01097340077

mail: info@riverplaine.it

pec: posta@pec.riverplaine.it



**ART.10 TIRI DI RIGORE
NON SONO CONSENTITI**

**ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO CONSENTITI**

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBRATE 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 DISPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPLENTE 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 50 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 GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA
ASSICURATIVA FIGC. 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

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISSOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

TIMBRO SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. LO CICERO LORENZO tel. 348.9228911

IL PRESIDENTE
(CERISE Fabio Adriano)

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISSOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

MEMORIAL LELE BERGAMASCO
PRIMI CALCI 2015
26/05/24

RIVER PLAINE
GRAND PARADIS
SAINT-CHRISTOPHE
ISSOGNE
AOSTA 511
SAINT-VINCENT CHAT

09:30	RIVER PLAINE	-	AOSTA 511
10:00	ISSOGNE	-	SAINT-VINCENT CHAT
10:30	GRAND PARADIS	-	SAINT-CHRISTOPHE
11:00	ISSOGNE	-	RIVER PLAINE
11:30	SAINT-CHRISTOPHE	-	AOSTA 511
12:00	SAINT-VINCENT CHAT	-	GRAND PARADIS
12:30	RIVER PLAINE	-	SAINT-CHRISTOPHE

14:00	GRAND PARADIS	-	ISSOGNE
14:30	AOSTA 511	-	SAINT-VINCENT CHAT
15:00	GRAND PARADIS	-	RIVER PLAINE
15:30	SAINT-VINCENT CHAT	-	SAINT-CHRISTOPHE
16:00	ISSOGNE	-	AOSTA 511
16:30	SAINT-VINCENT CHAT	-	RIVER PLAINE
17:00	AOSTA 511	-	GRAND PARADIS
17:30	SAINT-CHRISTOPHE	-	ISSOGNE

SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

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

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** 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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

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 regolamentare 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).

Conduzione 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.

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 – 11020 FÉNIS (AO)

TEL 335 5464585

P.I 01097340077

mail: info@riverplaine.it

pec: posta@pec.riverplaine.it



REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI 2016

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **ASD RIVER PLAINE** INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE **LOCALE** DENOMINATO "MEMORIAL LELE BERGAMASCO" IN COLLABORAZIONE CON **FIGC-LND-SGS** CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 26 MAGGIO 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DEL COMUNE DI **BRISOGNE-QUART**

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO **NATI DAL 01.01.2015 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°15 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. **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO.**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

ASD RIVER PLAINE VIOLA – AO – 953655	A.S.D. SAINT VINCENT CHATILLON A – AO – 917656
ASD RIVER PLAINE BLU – AO – 953655	A.S.D. SAINT VINCENT CHATILLON B – AO – 917656
ASD RIVER PLAINE BIANCA – AO – 953655	A.S.D. GRAND COMBIN – AO – 710806
SSDARL AOSTA CALCIO 511 – AO – 937821	F.C. SPORTING ISSOGNE 2001 – AO – 710736

ART.7 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA:(NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI O FINALI O GARE AD ELEMINAZIONE DIRETTA): DA 4 SQUADRE AL MATTINO LE OTTO SQUADRE PARTECIPANTI SARANNO DIVISE IN 2 GIRONI ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA. AL POMERIGGIO LE SQUADRE SARANNO NUOVAMENTE DIVISE IN 2 GIRONI ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA. **GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO):** SITUAZIONE DI GIOCO 2 CONTRO 2: UNA SQUADRA HA IL COMPITO DI FINALIZZARE VERSO UNAPORTA DI DIMENSIONI REGOLAMENTATI MENTRE L'ALTRA HA L'OBIETTIVO DI CONDURRE LA PALLA OLTRE LA LINEA OPPOSTA RISPETTO A QUELLA DI FONDOCAMPO – VEDI SCHEDA ALLEGATA
IL GIOCO AVRÀ UNA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N°4

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA



ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 – 11020 FÉNIS (AO)

TEL 335 5464585

P.I 01097340077

mail: info@riverplaine.it

pec: posta@pec.riverplaine.it



**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 50 ; 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 GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA
ASSICURATIVA FIGC. 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

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

TIMBRO SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. LO CICERO LORENZO tel. 348.9228911

IL PRESIDENTE
(CERISE Fabio Adriano)

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

MEMORIAL LELE BERGAMASCO - PRIMI CALCI 2016

26/05/24

GIRONE A

RIVER PLAINE VIOLA
ST-VINCENT CHAT A
RIVER PLAINE BLU
AOSTA 511

GIRONE B

RIVER PLAINE BIANCO
ST-VINCENT CHAT B
ISSOGNE
GRAND COMBIN

CAMPO 1

10:00	ST-VINCENT CHAT A - AOSTA 511
10:30	RIVER PLAINE VIOLA - RIVER PLAINE BLU
11:00	ST-VINCENT CHAT A - RIVER PLAINE VIOLA
11:30	RIVER PLAINE BLU - AOSTA 511
12:00	AOSTA 511 - RIVER PLAINE VIOLA
12:30	RIVER PLAINE BLU - ST-VINCENT CHAT A

CAMPO 2

	ST-VINCENT CHAT B - GRAND COMBIN	10:00
	RIVER PLAINE BIANCO - ISSOGNE	10:30
	ST-VINCENT CHAT B - RIVER PLAINE BIANCO	11:00
	ISSOGNE - GRAND COMBIN	11:30
	GRAND COMBIN - RIVER PLAINE BIANCO	12:00
	ISSOGNE - ST-VINCENT CHAT B	12:30

GIRONE C

ISSOGNE
ST-VINCENT CHAT B
AOSTA 511
RIVER PLAINE VIOLA

GIRONE D

GRAND COMBIN
ST-VINCENT CHAT A
RIVER PLAINE BIANCO
RIVER PLAINE BLU

CAMPO 1

14:00	ST-VINCENT CHAT B - RIVER PLAINE VIOLA
14:30	ISSOGNE - AOSTA 511
15:00	ST-VINCENT CHAT B - ISSOGNE
15:30	AOSTA 511 - RIVER PLAINE VIOLA
16:00	RIVER PLAINE VIOLA - ISSOGNE
16:30	AOSTA 511 - ST-VINCENT CHAT B

CAMPO 2

	ST-VINCENT CHAT A - RIVER PLAINE BLU	14:00
	GRAND COMBIN - RIVER PLAINE BIANCO	14:30
	ST-VINCENT CHAT A - GRAND COMBIN	15:00
	RIVER PLAINE BIANCO - RIVER PLAINE BLU	15:30
	RIVER PLAINE BLU - GRAND COMBIN	16:00
	RIVER PLAINE BIANCO - ST-VINCENT CHAT A	16:30

SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

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

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** 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).

Durata: almeno 5 minuti.



Figura 1

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 regolamentare 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).

Conduzione 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.





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

