



Data 9 MAGGIO 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
BEIBORG
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Palio dei quartieri – esordienti 2° anno – Primi calci - 25/5 – 9/6/2024**

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
REGOLAMENTO CAT. ESORDIENTI 2° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **A.S.D. BEIBORG**

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: Torneo Pallo dei Quartieri

IN COLLABORAZIONE CON FIGC L.N.D. Comitato Provinciale di Torino

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI dal 25 Maggio al 09 Giugno 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "Lascaris" via Claviere, 16 Pianezza (TO)

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **ESORDIENTI 2° ANNO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2011 AL 31/12/2011**
È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI 3 (TRE) GIOCATORI NATI NEL 2012

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
LASCARIS	PRO EUREKA	CHIERI	CARRARA '90
ALMESE	VENARIA	VALLORCO	SETTIMO
DORINA	BEIBORG	PIANEZZA	ORATORIO ORBASSANO
BACIGALUPO	UNION VALLESUSA	ALICESE ORIZZONTI	AUTOVIP SANMAURO

ART.7 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

4 Gironi da 4 squadre ciascuno che si affronteranno in gare di sola andata

CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE

si qualificano alle fasi finali le prime 2 classificate di ogni girone come da calendario allegato effettuando quarti, semifinali e finali

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 15 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 9 > 9 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 (SPECIFICARE CHI ARBITRERÀ LE PARTITE)

LE GARE SARANNO DIRETTE DA ARBITRI F.I.G.C. / A.I.A.
(POSSIBILITÀ DI RICHIESTA SOLO PER ESORDIENTI 2° ANNO)

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 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ 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.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG. Lucio Stella

TEL. 3356688595



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

Claudio Semperboni



Categoria Esordienti 2011

a 9 giocatori



Campo: G.S.D. Lascaris Pianezza - Via Claviere, 16 - Pianezza (TO)

GIRONE "A"

Lascaris
Almese
Dorina
Bacigalupo

GIRONE "B"

Pro Eureka
Venaria
Beiborg
Union Vallesusa

GIRONE "C"

Chieri
Vallorco
Pianezza
Alicese Orizzonti

GIRONE "D"

Carrara '90
Settimo
Oratorio Orbassano
Autovip SanMauro

SABATO 25/05/24

Ore 15:00	PRO EUREKA - VENARIA
Ore 15:00	PIANEZZA - VALLORCO
Ore 16:00	BEIBORG - UNION VALLESUSA
Ore 16:00	ALICESE ORIZZONTI - CHIERI
Ore 17:00	ALMESE - BACIGALUPO
Ore 17:00	CARRARA '90 - ORAT. ORBASSANO
Ore 18:00	LASCARIS - DORINA
Ore 18:00	SETTIMO - AUTOVIP SANMAURO

SABATO 01/06/24

Ore 15:00	ALMESE - LASCARIS
Ore 15:00	VALLORCO - ALICESE ORIZZONTI
Ore 16:00	CHIERI - PIANEZZA
Ore 16:00	BACIGALUPO - DORINA
Ore 17:00	BEIBORG - PRO EUREKA
Ore 17:00	CARRARA '90 - SETTIMO
Ore 18:00	UNION VALLESUSA - VENARIA
Ore 18:00	ORAT. ORBASSANO - AUT. SANMAURO

SABATO 08/06/24

Ore 15:00	VINCENTE X - VINCENTE Z (Q)
Ore 16:00	VINCENTE Y - VINCENTE W (U)

DOMENICA 26/05/24

Ore 14:00	LASCARIS - BACIGALUPO
Ore 15:00	DORINA - ALMESE
Ore 16:00	PRO EUREKA - UNION VALLESUSA
Ore 16:30	VALLORCO - CHIERI
Ore 17:00	VENARIA - BEIBORG
Ore 17:30	ALICESE ORIZZONTI - PIANEZZA
Ore 18:00	AUTOVIP SANMAURO - CARRARA '90
Ore 18:30	ORAT. ORBASSANO - SETTIMO

DOMENICA 02/06/24

Ore 15:00	QUARTI DI FINALE
Ore 16:00	1° GIR A - 2° GIR C (X)
Ore 17:00	1° GIR C - 2° GIR A (Y)
Ore 18:00	1° GIR B - 2° GIR D (Z)
Ore 18:00	1° GIR D - 2° GIR B (W)

DOMENICA 09/06/24

Ore 10:30	FINALI
Ore 11:30	PERDENTE Q - PERDENTE U (3° / 4°)
	VINCENTE Q - VINCENTE U (1° / 2°)

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. BEIBORG

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: Torneo Palio dei Quartieri

IN COLLABORAZIONE CON FIGC L.N.D. Comitato Provinciale Torino

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI dal 25 Maggio al 09 Giugno 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "AutoVip SanMauro" Parco Luigi Einaudi 3, San Mauro Torinese (TO)

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° 12

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
AUTOVIP SANMAURO BLU	BORGO VITTORIA	GAR REBAUDENGO	BEIBORG
TORINESE FC	ALICESE ORIZZONTI	A.V. SANMAURO GIALLO	ORATORIO ORBASSANO
CHIERI	UNION VALLESUSA	VIRTUS ACCADEMIA	VILLASTELLONE

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI FIGORE 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° 4 GIRONI DA N° 3 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
Vedere allegato

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 12 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 15 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 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 50,00; 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

Claudio Semperboni

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Lucio Stella

TEL. 3356688595



Categoria Primi Calci 2015

a 5 giocatori



Campi: U.S.D. Carrara '90 – AutoVip SanMauro – A.S.D. Beiborg

GIRONE "A"

AutoVip SanMauro Blu
Torinese FC
Chieri

GIRONE "B"

Borgo Vittoria
Alicece Orizzonti
Union Vallesusa

GIRONE "C"

GAR Rebaudengo
AutoVip SanMauro Giallo
Virtus Accademia Calcio

GIRONE "D"

Beiborg
Oratorio Orbassano
Villastellone

SABATO 25/05/24

CAMPO CARRARA '90

Ore 15:00 A.V. SANMAURO BLU – TORINESE FC

Ore 16:15 BORG VITTORIA – ALICESE ORIZ.

Ore 17:30 REBAUDENGO – A.V. S.MAURO GIALLO

SABATO 25/05/24

CAMPO BEIBORG

Ore 14:30 BEIBORG - VILLASTELLONE

SABATO 08/06/24

CAMPO AUTOVIP SANMAURO

Ore 15:00 TORINESE – CHERI

Ore 15:00 ALICESE ORIZ. – UNION V.S.

Ore 15:00 A.V. SANMAURO GIALLO - VIRTUS

DOMANICA 09/06/24

CAMPO BEIBORG

Ore 15:15 BEIBORG – ORATORIO ORBASSANO

Ore 16:00 ORAT. ORBASSANO - VILLASTELLONE

DOMENICA 26/05/24

CAMPO CARRARA '90

Ore 15:00 CHERI – A.V. SANMAURO BLU

Ore 16:15 UNION V.S. - BORGOVITTORIA

Ore 17:30 VIRTUS - REBAUDENGO



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.





2) Titolo: "Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 2):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta di dimensioni regolamentari** (consigliato 3x2 metri).



Figura 2

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), 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 inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

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 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 la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, 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 che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- 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 calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

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.





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.

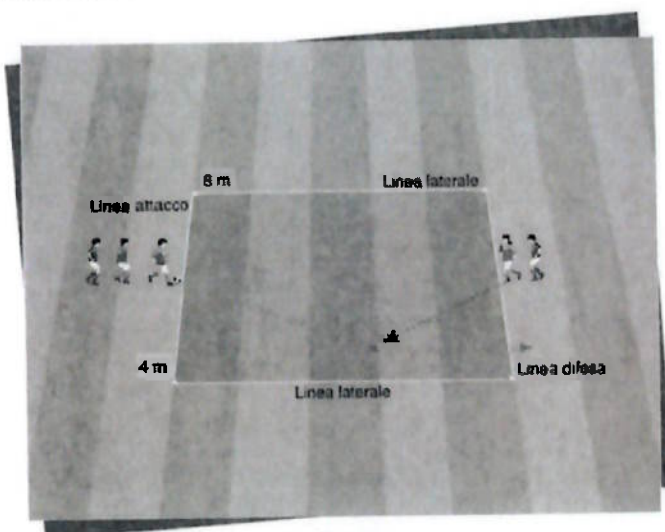


Figura 3

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 definite 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.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





2) Titolo: 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ 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.

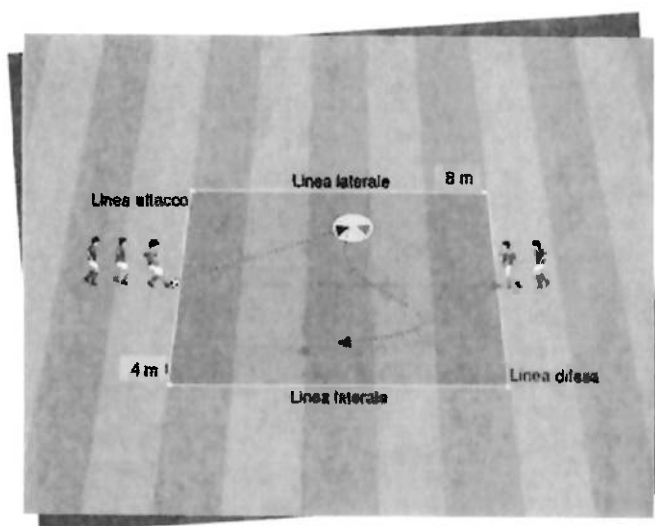


Figura 4

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 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone fermi fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.





COME REALIZZARE I CAMPI DELLE PROPOSTE PRE-GARA (SITUAZIONI DI GIOCO 2 CONTRO 2 E 3 CONTRO 3, DUELLO)

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

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire la linea di meta che, assieme alle linee laterali, determina l'area di gioco.

2) *Situazione di gioco 3 contro 3* • U8/U9:

- ⊗ **4 delimitatori** per definire l'area di rigore.
- ⊗ **4 delimitatori** per definire le porte di dimensioni ridotte.

3) *Situazioni di Duello*

- ⊗ **4 delimitatori** per ogni rettangolo di gioco realizzato.

La realizzazione delle aree necessarie a delimitare gli spazi per le due *Situazioni di gioco* previste richiede quindi la disponibilità di soli 8 delimitatori in aggiunta a quelli necessari per delimitare il campo della partita 5 contro 5.

Ognuna delle due *Situazioni di Gioco* prevede l'utilizzo di un minimo di 3 palloni ciascuna. Per ogni rettangolo dove si svolge l'attività di *Duello* è invece necessario un solo pallone.

Per realizzare entrambi i campi previsti dalle due *Situazioni di gioco* e ripristinare gli spazi necessari per svolgere la partita (area di rigore compresa) sono richiesti circa due minuti.

Nella figura 5 viene riportato l'esempio di come le Proposte pre-gara possono essere realizzate all'interno del campo previsto per la partita 5 contro 5 • U8/U9.



Figura 5