



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 07/06/2024

Protocollo 1326/ DpTo

Spett.le
A.S.D. TOPLAYER
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: PRIMI CALCI CUP

Categoria: Primi calci

Periodo di svolgimento: 16/06/2024

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

(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: PRIMI CALCI CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 16/06/2024

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	NICHELINO H.		
SISPORT	PRO COLLEGNO		
LASCARIS			
STS			

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)

TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 3 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON UNA GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

VS 2 - DUELLO REDEI PORTIERI E AUTOSCONTRI

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 10 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

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

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

**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 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

Di Paolo Amato

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. VETTINI GIANMARCO

TEL. 3289159581

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

PRIMI CALCI CUP
PRIMI CALCI 2016
DOMENICA 16 GIUGNO 2024

CAMPO 1 <i>1 tempo da 20 minuti</i>	RISULTATO
TOPLAYER - SISPORT <u>INIZIO ORE 16:15</u>	
LASCARIS - SISPORT <u>INIZIO ORE 16:35</u>	
TOPLAYER - LASCARIS <u>INIZIO ORE 16:55</u>	

CAMPO 2 <i>1 tempo da 20 minuti</i>	RISULTATO
STS - NICHELINO H <u>INIZIO ORE 16:15</u>	
NICHELINO H - PRO COLLEGNO <u>INIZIO ORE 16:35</u>	
PRO COLLEGNO - STS <u>INIZIO ORE 16:55</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

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

3 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

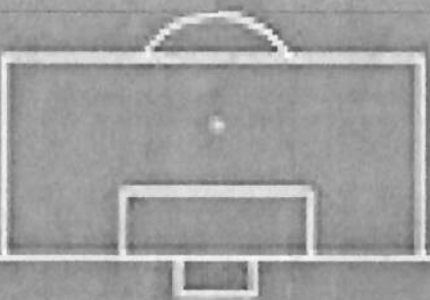
Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5



RE DEI PORTIERI



TECNOLOGIA PER IL CALCIO CON IL
lution

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

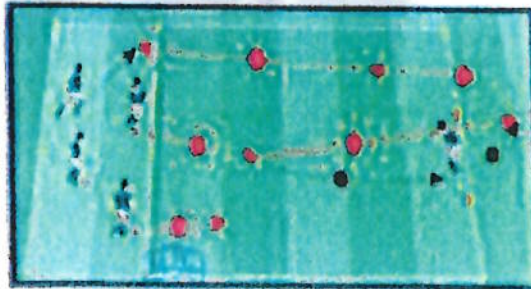
• Tempo di svolgimento: 15 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tipo in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta, un attaccante ed un portiere. L'allenamento 2x2 dell'attaccante di partenza, lo svolgimento alternato dei turni di porta e il divieto di contatto fra portatore di palla e portiere (aggravato dalla deflessione di una linea unica la quale non è possibile sfiorare), permettono ai giocatori di lavorare a 90° senza 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 proseguendo all'interno dell'area di porteria. L'attaccante, dopo aver colpito il portiere, riprende immediatamente il portiere.

• In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa con pallone pronto all'interno dell'area di porteria.

• In entrambe i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si prepara all'interno della zona di porteria e aspetta la palla da un altro giocatore.



• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere dopo l'errore di passaggio recupera palla e la trasmette al compagno. Il portiere immediatamente dell'allenamento senza palla si prepara al turno di porteria, sul campo si situa come giocatore in attesa di ricevere il pallone per l'attacco. Il portiere immediatamente del compagno recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

GLI AUTOSCONTI



TECNOLOGIA PER IL CALCIO CON IL
lution

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

• Tempo di svolgimento: 15 minuti

Due giocatori sostituiscono palla all'interno della spazio delimitata con il obiettivo di rubare il pallone dagli avversari ed evitare di farsi prendere il pallone.

• Il gioco consiste in un fare il passaggio in cui si ruba il pallone 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 della stessa non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni rubati da due giocatori diversi si collocano fra di loro, il punto non viene considerato valido.

• Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Si gioca un match di diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessari per vincere il singolo incontro delle varianti rispetto al stesso regole.



• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

• Il portiere in caso di errore di passaggio si libera da palla, recupera palla e la trasmette al compagno.

