



Data 04 SETTEMBRE 2024

Protocollo 062/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CAVAGLIA'
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
TORNEO SETTEMBRE 2024 – PRIMI CALCI – 21/09/2024**

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



ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ asd cavaglià

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: torneo settembre 2024

IN COLLABORAZIONE CON comune di cavaglià

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 21 settembre 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ugo machieraldo via moriondo Cavaglià

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 01/01/2016 AL 31/12/2017**
È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 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 ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI A.C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUEPERTANTO 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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
cavaglià 65250	Villianensis 937923	Acc Talento 951520	Valdilana 710795
Città di cossato 943126	Lupetti Bianchi Trino 917201	valle elvo 953671	

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° 1 GIRONI DA N° 7 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 re dei portieri e autoscontro

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE 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 VS 5** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N ° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO **4 VS 4** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N ° 4

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 20 MINUTI

**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 ALCOMITATO DI
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA ALGIUDICE 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 DELGIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI
DALLA TASSA DI EURO 30; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA 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



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
De Rosa Bartolomeo

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Conforti Debora

TEL. 0161966444




TORNEO SETTEMBRE

21/09/2024

GIRONE ALL'ITALIANA

- 1) CAVAGLIA'
- 2) VILLIANENSIS
- 3) ACCADEMIA DEL TALENTO
- 4) VALDILANA

- 5) CITTA' DI COSSATO
- 6) LUPETTI BIANCHI TRINO
- 7) VALLE ELVO

Giorno	Orario	CAMPO 1	Gara		Risultato		CAMPO 2	CAMPO 2	Gara		Risultato			
21/09/2024	9:30	1	CAVAGLIA'	VS	VILLIANENSIS	-	-	2	9:30	ACCADEMIA DEL T	VS	VALDILANA	-	-
	10:00	1	CITTA' DI COSSATO	VS	LUPETTI BIANCHI T	-	-	2	10:00	VALLELVO	VS	CAVAGLIA'	-	-
	10:30	1	VILLIANENSIS	VS	ACCADEMIA DEL T.	-	-	2	10:30	VALDILANA	VS	CITTA' DI COSSATO	-	-
	11:00	1	LUPETTI BIANCHI T	VS	VALLELVO	-	-	2	11:00	CAVAGLIA'	VS	ACCADEMIA DEL T	-	-
	11:30	1	VILLIANENSIS	VS	VALDILANA	-	-	2	11:30	CITTA' DI COSSATO	VS	VALLELVO	-	-
	12:00	1	ACCADEMIA DEL T.	VS	VALLELVO	-	-	2	12:00	CAVAGLIA'	VS	LUPETTI BIANCHI T	-	-
	PAUSA PRANZO													
	14:00	1	VILLIANENSIS	VS	CITTA' DI COSSATO	-	-	2	14:00	CAVAGLIA'	VS	VALDILANA	-	-
	14:30	1	ACCADEMIA DEL T.	VS	LUPETTI BIANCHI T	-	-	2	14:30	CAVAGLIA'	VS	CITTA' DI COSSATO	-	-
	15:00	1	VALDILANA	VS	VALLELVO	-	-	2	15:00	VILLIANENSIS	VS	LUPETTI BIANCHI T	-	-
	15:30	1	ACCADEMIA DEL T.	VS	CITTA' DI COSSATO	-	-	2	15:30	VALDILANA	VS	LUPETTI BIANCHI T	-	-
	16:00	1	VILLIANENSIS	VS	VALLELVO	-	-	2						

21/09/2024 16:30

PREMIAZIONE

CRITERI DA ADOTTARE

ART. 8 CLASSIFICHE

Non Sono Previste classifiche

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 PRIM 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

REGOLAMENTAZIONE GARA

5 atleti in campo, n°5 atleti di riserva, utilizzo pallone n°4, sostituzioni consentite n°5, tempi di gioco n° 2 di minuti 10 ciascuno

NORME DI RINVIO

Per tutto quanto non previsto e contemplato si applicheranno le vigenti norme Federali.

REDEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

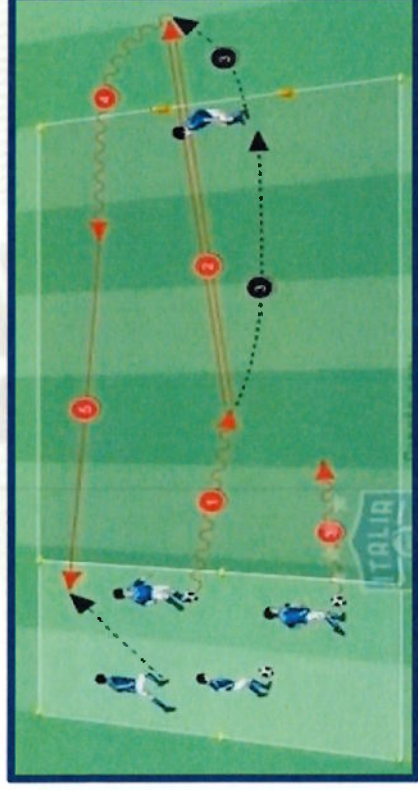
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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).

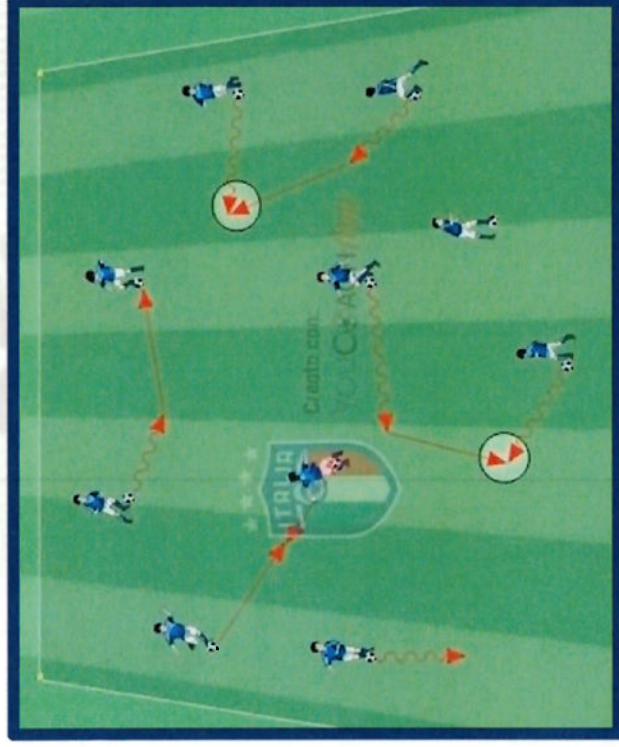
• Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

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.



GLI AUTOSCONTI

- **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**

