



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 30/12/2024

Protocollo 691 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. AUTOVIP SAN MAURO CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: "ORANGE CUP PRIMI CALCI 2017"

Categoria: Primi Calci

Periodo di svolgimento: dal 06/01/2025 al 12/01/2025

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
Simona Bochicchio

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina



A.S.D. AUTOVIP SAN MAURO CALCIO – PARCO LUIGI EINAUDI – SAN MAURO TORINESE

e-mail : segreteria@autovipsanmaurocalcio.it tel: 3515757134

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD AUTOVIP SAN MAURO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE LOCALE

DENOMINATO: ORANGE CUP PRIMI CALCI 2017

IN COLLABORAZIONE CON ASD ANGITUS SPORTING CLUB

**CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI: LUNEDÌ 06/01/2025 – DOMENICA 12/01/2025 -
DOMENICA 19/01/2025 - DOMENICA 26/01/2025 - DOMENICA 02/02/2025 – DOMENICA
09/02/2025**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ASD ANGITUS SPORTING CLUB - VIA DEI LAVANDAÌ 31/9

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 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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETA'	MATRICOLA
ASD ANGITUS	962872
LASCARIS	949234
AUTOVIP SAN MAURO	73701
MAPPANESE	951389
RIVAROLESE	930381
SISPORT	943168
VIRTUS ACCADEMIA	922814
COLLEGNO PARADISO	931130

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILEPREVEDERE 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° 2 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

RE DEI PORTIERI - Il gioco consiste in una serie di azioni di tiri in porta che coinvolge 2 giocatori per volta :1 attaccante e 1 portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza. lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatori di palla e portiere permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista. In

caso di goal 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 il 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 ed aspetta la palla da un altro giocatore.

GLI AUTOSCONTRI – 6 giocatori conducono all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio. Il gioco consiste ad un tiro al 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. Nel caso in cui 2 palloni calciati da 2 giocatori distinti si colpiscono tra 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 necessari per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

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 15 MINUTI CIASCUNO

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI ciascuno

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

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività non è consentita nessuna forma di reclamo.

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
Mark
Francesca Berengan
370
A.S.D. AUTONOMA SAN MARCO CALCIO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. SPADAFORA MARCO

TEL. 3936737579

ORANGE CUP 2017	
GIRONE A	GIRONE B

ANGITUS
 MAPPANESE
 RIVAROLESE
 VIRTUS ACC.

LASCARIS
 COLLEGNO P.
 SAN MAURO
 SISPORT

06/01/2025

ANGITUS	VS	MAPPANESE	11:00	LASCARIS	VS	COLLEGNO P.	16:00
RIVAROLESE	VS	VIRTUS ACC.	15:00	SAN MAURO	VS	SISPORT	17:00

12/01/2025

ANGITUS	VS	RIVAROLESE	15:00	LASCARIS	VS	SAN MAURO	16:00
MAPPANESE	VS	VIRTUS ACC.	11:00	COLLEGNO P.	VS	SISPORT	17:00

19/01/2025

ANGITUS	VS	VIRTUS ACC.	16:00	LASCARIS	VS	SISPORT	11:00
MAPPANESE	VS	RIVAROLESE	17:00	COLLEGNO P.	VS	SAN MAURO	15:00

26/01/2025

ANGITUS	VS	COLLEGNO P.	11:00	RIVAROLESE	VS	SISPORT	16:00
LASCARIS	VS	MAPPANESE	15:00	SAN MAURO	VS	VIRTUS ACC.	17:00

02/02/2025

ANGITUS	VS	LASCARIS	15:00	RIVAROLESE	VS	SAN MAURO	16:00
MAPPANESE	VS	COLLEGNO P.	11:00	VIRTUS ACC.	VS	SISPORT	17:00

09/02/2025

ANGITUS	VS	SAN MAURO	16:00	RIVAROLESE	VS	LASCARIS	11:30
MAPPANESE	VS	SISPORT	15:00	VIRTUS ACC.	VS	COLLEGNO P.	10:30
ANGITUS	VS	SISPORT	14:00	RIVAROLESE	VS	COLLEGNO P.	12:30
MAPPANESE	VS	SAN MAURO	17:00	VIRTUS ACC.	VS	LASCARIS	09:30

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

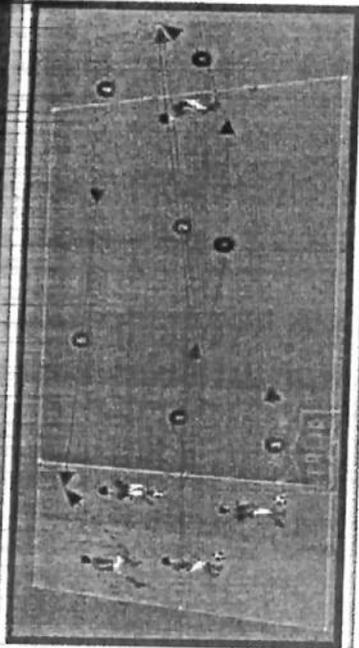
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

GLI AUTOSCONTRI

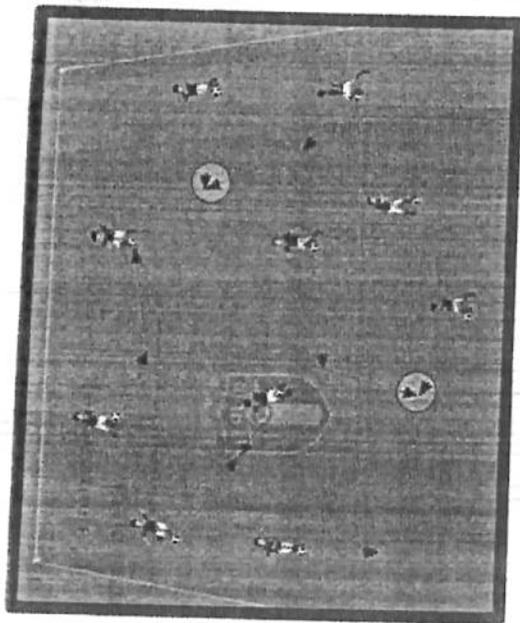
- Area di gioco: 18x18 metri

- 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