



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 12/02/2025

Protocollo 968/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ  
**A.S.D. PRO EUREKA**  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: CARNIVAL CUP**

**Categoria primi Calci**

**Periodo di svolgimento: 15/02/2025**

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

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. PRO EUREKA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: CARNIVAL CUP

IN COLLABORAZIONE CON FIGC

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15 FEBBRAIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: STADIO EUREKA - VIALE PIAVE 8/B - SETTIMO TORINESE

### 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: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
PRO EUREKA	818837	BOSCONERESE	73849
SISPORT	94 3168	VANCHIGLIA	81843

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° 4 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  
2 CONTRO 2

DUELLO

**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 10 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 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 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

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Massimo Capussotto", written over a horizontal line.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MASSIMO CAPUSSOTTO

TEL. 334/9997664



# Torneo "Carnival Cup 2017"

15 Febbraio 2025

Categoria Primi Calci

Campo "STADIO EUREKA" – Viale Piave, 8/b - Settimo Torinese

GIRONE UNICO
PRO EUREKA
SISPORT
BOSCONERESE
VANCHIGLIA

GIORNO	DATA	ORA	INCONTRO		
Sabato	15/02/2025	11:00	PRO EUREKA	-	BOSCONERESE
		11:00	SISPORT	-	VANCHIGLIA
		11:30	VANCHIGLIA	-	PRO EUREKA
		11:30	BOSCONERESE	-	SISPORT
		12:00	PRO EUREKA	-	SISPORT
		12:00	BOSCONERESE	-	VANCHIGLIA

# 2 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 dal 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 i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. 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 e paletti.

GIOCO A  
CONTRO 2  
20X30

25X35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

GIOCO A  
CONTRO 2  
20X30

25X35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

## DUELLO

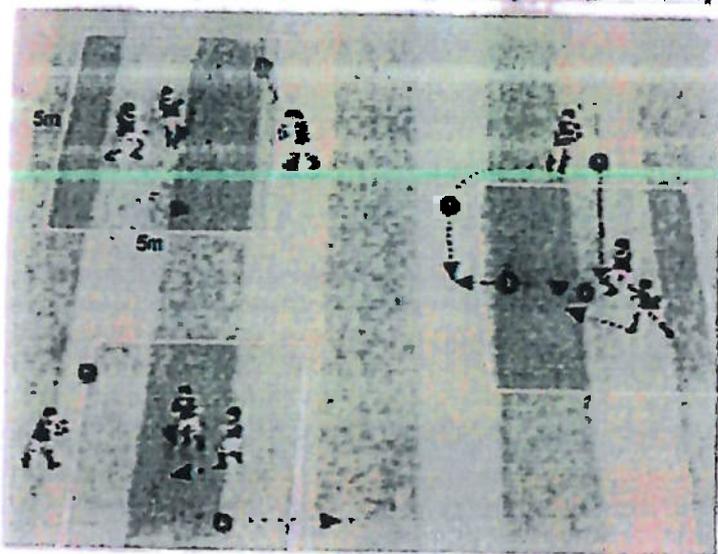
### Descrizione:

Vengono definiti 3 quadrati di lato 5m, distanziati l'uno dall'altro di qualche metro. In ogni quadrato si dividono in 3 gruppi di 2 o 3 giocatori, uno da 4. Ogni gruppo è in possesso di un pallone. Il gioco consiste in un duello tra 2 giocatori (o nel caso del gruppo di 4 all'interno del quadrato l'obiettivo del duello è quello di contendersi il pallone lanciato (o calciato) dal proprio compagno posizionato all'esterno dello spazio.

### Regole

- Il giocatore che riesce a controllare il pallone lanciato dal proprio compagno totalizza un punto ed ha la possibilità di lanciare la palla nel turno di gioco successivo. Il turno di gioco si succede in modo continuativo, senza attendere l'arrivo simultaneo da parte dell'allenatore. Affinché il pallone venga considerato conquistato deve essere sotto il completo controllo di uno dei due giocatori, mantenuto all'interno dello spazio delimitato (se il pallone viene solo toccato dal ricevente e di esce dal quadrato, il controllo non si considera valido).
- In caso di fallo durante la corsa della palla, il giocatore che l'ha subito totalizza un punto e guadagna automaticamente la possibilità di calciare il pallone nel turno successivo.
- Se in seguito ad un tiro lanciato da parte del giocatore esterno, la palla non viene fermata in modo regolare dalla coppia di giocatori che devono contendersela o questa non entra nel quadrato, il turno viene ripetuto mantenendo gli stessi ruoli.
- La palla va calciata attraverso una parabola aerea che può andare anche ben oltre l'altezza della testa dei giocatori.

**Varianti:** chi conquista la palla, per considerare vinto il duello deve controllarla e uscire dal quadrato, trasmetterla al compagno che l'ha calciata (che può spostarsi a piacimento all'esterno del quadrato); uscire dalla parte opposta rispetto al lato dal quale è entrato il pallone.



### Possibile ambientazione:

Il quadrato rappresenta la prigione; all'interno della quale si trovano i carcerati, questi hanno il compito di contendersi la palla (chiave) lanciata dal compagno all'esterno del quadrato di gioco (il complice che li aiuta ad evadere).

### Variante per i Piccoli Amici

Non ci sono i 3 spazi distanti all'interno dei quali svolgere il duello, ma il gioco si esegue in un unico campo (3x25m) dove i partecipanti sono liberi di controllare la palla, calciata (oppure lanciata con la mani, a seconda del livello dei bambini coinvolti nell'attività) dal compagno cercando di evitare l'intervento dell'avversario.

### Comportamenti privilegiati

- Valutare la traiettoria del pallone e conquistarsi lo spazio in cui la palla cade a terra avvantaggiandosi così sull'avversario.
- Dominare il pallone acciogliendolo con il minor numero possibile di tocchi e senza perderne il possesso.
- Essere in grado di orientarsi immediatamente dopo aver effettuato il controllo della palla per: portarla fuori dal quadrato; trasmetterla al compagno; uscire dal lato opposto rispetto a quello da cui è entrato il pallone.



### Presupposti rappresentati



1. Programmare le attività in base alle caratteristiche dei giocatori
2. Usare una struttura di allenamento a stazioni
3. Contestualizzare le proposte pratiche in ambienti di fantasia
4. Ridurre tempi morti
5. Prediligere attività a confronto
6. Formare i giocatori alla modalità dell'auto-arbitraggio
7. Incentivare esperienze motorie extra calcistiche
8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
9. Assegnare ai giocatori compiti di supporto e responsabilità
10. Inserire varianti nelle attività tecniche