



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 13/02/2025

Protocollo 981/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. VALLE DI SUSÀ SC
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: TORNEO VALLE DI SUSÀ 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



A.S.D. VALLE di SUSA S.C.

Strada Statale 24, 14 - 10059 Susa (TO)
Via Cascina del Gallo 7 - 10053 Bussoleno (TO)
Tel.: 3924099883; C.F. 96039550015; P.I. 12734500015
e-mail: Scvalledisusa@libero.it - secreteria@asdvalledisusa.com

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE D
Via S. Veziano Vecellio,
10126 Torino



REGOLAMENTO CATEGORIA PRIMI CALCI

ART. 1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VALLE DI SUSA SC

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO TORNEO "VALLE SUSACUP"

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 15/02/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO "LUIGI PORTIGLIATTI" SITO IN VIA CASCINA DEL GALLO 7, BUSSOLENO

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 ANAGRAFICAMENTE COMPIUTO 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
VENAUS	935686		
CAPRIE	710859		
ALTA VALLE SUSACUP	953656		
VALLE DI SUSACUP	944220		

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 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>2, 3>3, 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 12 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 vs 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONIN° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 vs 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONIN° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI.

ART. 10 TIRI DI RIGORE (PREVISTI NELLE FINALI, SEMIFINALI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA) (SBARRARE LA CASELLA INTERESSATA)
NON SONO CONSENTITI

ART. 11 TEMPI SUPPLEMENTARI (SBARRARE LA CASELLA INTERESSATA)
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 30,00; 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. CASCIELLO VINCENZO

TEL. 3664648088



A.S.D. VALLE di SUSCA S.C.

Strada Statale 24, 14 - 10059 Susa (TO)
Via Cascina del Gallo 7 - 10053 Bussoleno (TO)
Tel.: 3924099883; C.F. 96039550015; P.I. 12734500015
e-mail: Scvalledisusa@libero.it - segreteria@asdvalledisusa.com



TORNEO "VALLE SUSCA CUP"

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

SQUADRE PARTECIPANTI

VENAUS
CAPRIE
ALTA VALLE SUSCA
VALLE DI SUSCA SC

CALENDARIO GARE

15:00	VALLE DI SUSCA - CAPRIE
15:30	ALTA VALLE SUSCA - VENAUS
16:00	VALLE DI SUSCA - VENAUS
16:30	CAPRIE - ALTA VALLE SUSCA
17:00	VALLE DI SUSCA - ALTA VALLE SUSCA
17:30	VENAUS - CAPRIE

DUELLO

LA FUGA

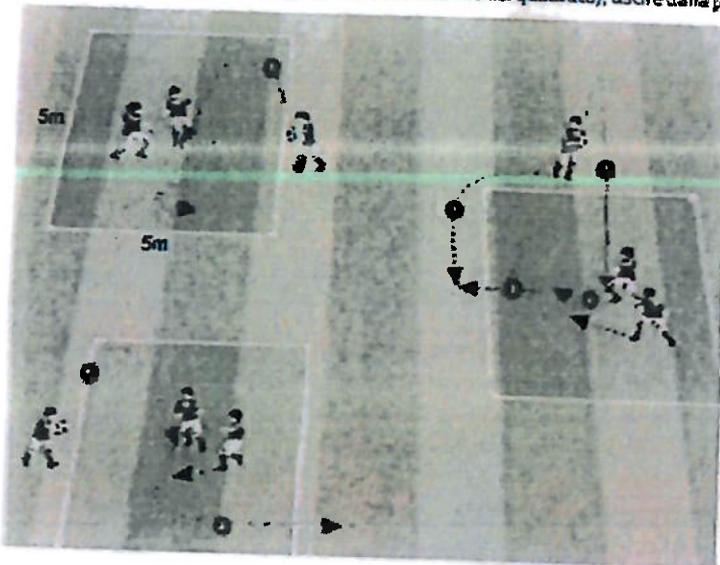
Descrizione

Vengono definiti 3 quadrati di lato 5m, distanziati l'uno dall'altro di qualche metro. I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 da 3 giocatori, uno da 4. Ogni gruppo è in possesso di un pallone. Il gioco consiste in un duello tra 2 giocatori (e nel caso del gruppo da 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. I turni di gioco si succedono in modo continuativo, senza attendere l'avvio 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 dall'avversario ed esce dal quadrato, il controllo non si considera valido).
- In caso di fallo durante la contesa 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.

Variante: 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 distinti all'interno dei quali svolgere il duello ma il gioco si esegue in un unico campo (18x25m) 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 accogliendolo 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

2 CONTRO 2

Descrizione su un campo di dimensioni 20x30 metri divisibile 2 settori di 15x20 metri in cui vale 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 nell'proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di scappare una rete costituita dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene sventolato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene soppiantata una rete c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani del portiere) e ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: 1 pallone n. 4 - 2 palloncini per dividere campo e settori - 2 porte da 2 metri di altezza.

GIUOCO
(CONTRO) 2
20X30

GIUOCO
(CONTRO) 2
20X30

25X35
PARTITA
3 CONTRO 3

25X35
PARTITA
5 CONTRO 5

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