



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 10/04/2025

Protocollo 1211 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
U.S.D. VANCHIGLIA 1915
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Denominazione: 3° TORNEO TECNOCASA CUP
Categoria: Primi Calci
Periodo di svolgimento: 13/04/2025

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

U.S.D. VANCHIGLIA 1915

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

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

TORINO 1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ USD VANCHIGLIA 1915

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: 3° TORNEO TECNOCASA CUP

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 13 APRILE 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GASPARE TALLIA, VIA ERNERSTO RAGAZZONI 2 TORINO

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO** 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
USD VANCHIGLIA 1915	81843	SKILLSTAR	952713
CARRARA 90	80060		
ASD CHISOLA CALCIO	710720		
LASCARIS 1954	949234		
SISPORT	943168		
PRO EUREKA	918837		

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° 8 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

DUELLO

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

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

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 ^{1 ON}~~2 (DUE)~~ TEMPI DELLA DURATA DI 15 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 6 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

Ne Seyono Eduardo

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. RA ILENIA BARILLÀ

TEL. 370325677



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



SETTORE GIOVANILE
1 2 3 LIVELLO

3° TORNEO TECNOCASA CUP PRIMI CALCI 2° ANNO UNDER 9 (2016)

GIRONE UNICO – TUTTI VS TUTTI	
CARRARA 90	PRO EUREKA
CHISOLA	SKILLSTAR
LASCARIS	VANCHIGLIA BIANCO
SISPORT	VANCHIGLIA GIALLO

CALENDARIO DELLE GARE – UNICO TEMPO DA 15'				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	CAMPO
13/04/2025	14:30	CHISOLA	PRO EUREKA	B1
13/04/2025	14:30	SISPORT	SKILLSTAR	B2
13/04/2025	14:30	LASCARIS	VANCHIGLIA BIANCO	C
13/04/2025	14:50	VANCHIGLIA GIALLO	CHISOLA	B1
13/04/2025	14:50	CARRARA 90	VANCHIGLIA BIANCO	B2
13/04/2025	14:50	SKILLSTAR	LASCARIS	C
13/04/2025	15:10	PRO EUREKA	SISPORT	B1
13/04/2025	15:10	VANCHIGLIA BIANCO	VANCHIGLIA GIALLO	B2
13/04/2025	15:10	LASCARIS	CARRARA 90	C
13/04/2025	15:30	PRO EUREKA	VANCHIGLIA GIALLO	B1
13/04/2025	15:30	SKILLSTAR	CHISOLA	B2
13/04/2025	15:30	CARRARA 90	SISPORT	C
13/04/2025	15:50	VANCHIGLIA BIANCO	PRO EUREKA	B1
13/04/2025	15:50	VANCHIGLIA GIALLO	SKILLSTAR	B2
13/04/2025	15:50	CHISOLA	CARRARA 90	C



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



SETTORE
GIOVANILE
3 LIVELLO

13/04/2025	16:10	CARRARA 90	VANCHIGLIA GIALLO	B1
13/04/2025	16:10	SKILLSTAR	PRO EUREKA	B2
13/04/2025	16:10	SISPORT	LASCARIS	C
13/04/2025	16:30	SISPORT	VANCHIGLIA BIANCO	B1
13/04/2025	16:30	PRO EUREKA	CARRARA 90	B2
13/04/2025	16:30	LASCARIS	CHISOLA	C
13/04/2025	16:50	CHISOLA	SISPORT	B1
13/04/2025	16:50	VANCHIGLIA GIALLO	LASCARIS	B2
13/04/2025	16:50	SKILLSTAR	VANCHIGLIA BIANCO	C
13/04/2025	17:10	SISPORT	VANCHIGLIA GIALLO	B1
13/04/2025	17:10	LASCARIS	PRO EUREKA	B2
13/04/2025	17:10	CARRARA 90	SKILLSTAR	C
13/04/2025	17:30	VANCHIGLIA BIANCO	CHISOLA	C

DUELLO

LA RUOTA

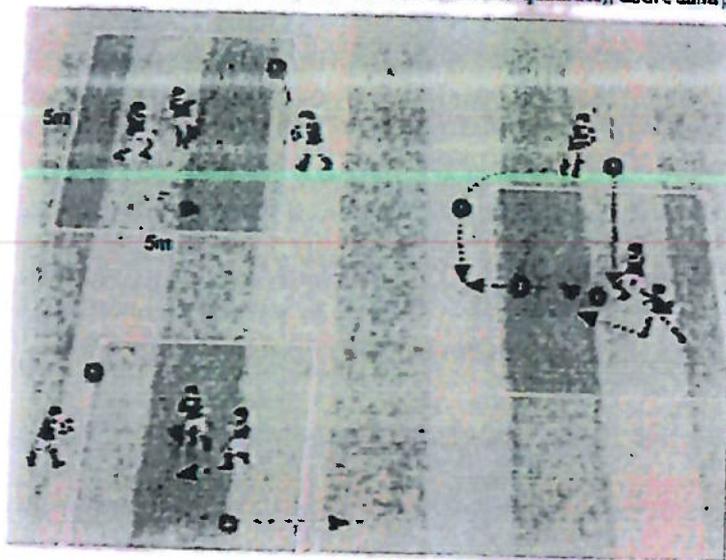
Descrizione:

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 (3 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. Il turno di gioco si succede 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 sollevato o toccato dal ricevente ed 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.

Variante: anche conquistata la palla, per considerare vinto il duello deve controllarla e uscire dal quadrato, trasmettendola al compagno che l'ha calciata (che può spostarsi a giacimento all'esterno del quadrato); uscire dalla parte opposta rispetto all'angolo dal quale è entrata 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 (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 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 2 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