DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO

Torino, 28/05/2025

Protocollo 1537 / DpTo

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

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali
Denominazione: TORNEO GIOCARELLANDO
Categoria: Primi calci
Periodo di svolgimento: 31/05/2025

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

Via Tiziano Vecellio, 8 – 10126 Torino - Tel. 011.5654623 - Fax 011.5654636 - internet: piemontevda.lnd.it Email: comtorino@lnd.it

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI 7 ANNI

ART.1 ORGANIZZAZIONE:

LA SOCIETA': **A.S.D AUTOVIP SAN MAURO CALCIO**
INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE PROVINCIALE
DENOMINATO: **2017 TORNEO GIOCARELLANDO**
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI: **31/05/2025**
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **"EINAUDI "PARCO LUIGI EINAUDI 3 – SAN MAURO TORINESE**

ART:2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ:
IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCI 8 ANNI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2017 AL 31/12/2017 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO DI ETA'

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°12 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 12 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

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

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI:

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETA'	MATRICOLA	SOCIETA'	MATRICOLA
AUTOVIP SAN MAURO CALCIO	73701	LUCENTO	62289
BORGARO NOBIS	78854		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO:

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULE:

PARTITE:

SARA' FORMATO N.1 GIRONE DA N° 3 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA.

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI: AUTOSCONTRI / RE DEI PORTIERI

RE DEI PORTIERI: Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che coinvolge due giocatori per volta: un attaccante e un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto fra 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 tramette 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 e aspetta la palla da un altro giocatore.

GLI AUTOSCONTRI: Sei giocatori conducono all'interno dello spazio delimitato con l'obbiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.
Il gioco consiste ad un tiro al bersaglio in cuoi 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 due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano 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:

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 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

ART.10 TIRI DI RIGORE:

NON SONO CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI:

NON SONO CONSENTITI

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

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

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 52,00; 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

A.S.D. AUTONOMA SAN MAURO CALCIO
Matr. 73701

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Fabrizio Negro

TEL. 3423242079

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

2017 TORNEO GIOCARELLANDO

SQUADRE
AUTOVIP SAN MAURO
LUCENTO
BORGARO NOBIS

2 TEMPI DA 15'

GIORNO	ORA	CAMPO	SQUADRA	SQUADRA
SABATO 31/05/2025	15:00	1	AUTOVIP SAN MAURO	BORGARO NOBIS
SABATO 31/05/2025	15:40	1	LUCENTO	AUTOVIP SAN MAURO
SABATO 31/05/2025	16:20	1	BORGARO NOBIS	LUCENTO

CAMPO " PARCO EINAUDI" SAN MAURO TORINESE - PARCO LUIGI EINAUDI 3/A

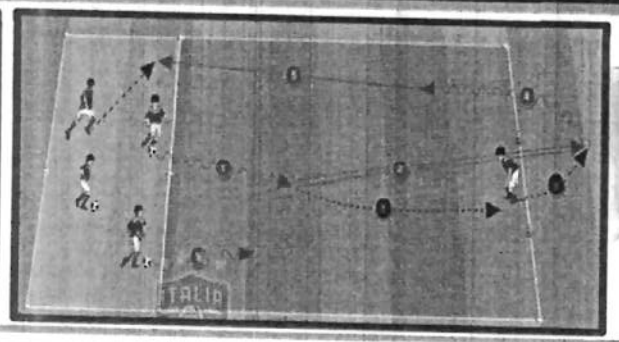
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

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

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

GLI AUTOSCONTRI

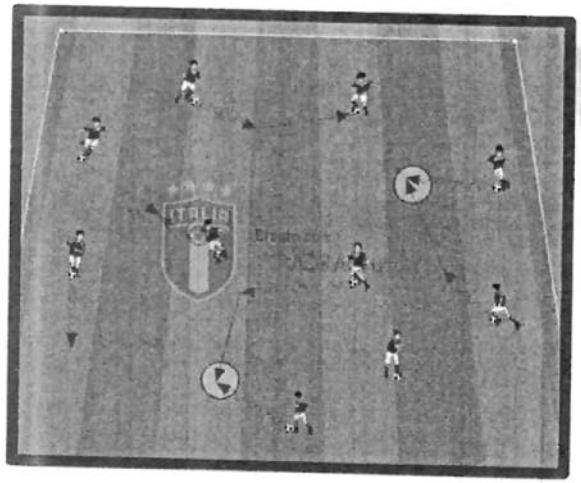
• Area di gioco: 18x18 metri
• Giocatori: 6
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 colpiscano 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

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