



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 07/05/2025

Protocollo 1382 / DpTo

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

**OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali**  
**Denominazione: MAGGIO BLUCERCHIATO**  
**Categoria: PRIMI CALCI**  
**Periodo di svolgimento: 11/05/2025**

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

**ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ A.S.D. PRO EUREKA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: MAGGIO BLUCERCHIATO  
IN COLLABORAZIONE CON FIGC  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 11 MAGGIO 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 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
PRO EUREKA	418837	FIANO PLUS	354792
RIVAROLESE	930381	VIRTUS	922814

**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

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 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MASSIMO CAPUSSOTTO

TEL. 334/9997664



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

**Maggio**  
**"Blucerchiato"**  
11 MAGGIO 2025

**Categoria Primi Calci 2017**

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

GIRONE UNICO
PRO EUREKA
FIANO PLUS
RIVAROLESE
VIRTUS

GIORNO	DATA	ORA	INCONTRO	
Domenica	11/05/2025	14:00	PRO EUREKA	- FIANO PLUS
		14:00	RIVAROLESE	- VIRTUS
		14:30	PRO EUREKA	- VIRTUS
		14:30	FIANO PLUS	- RIVAROLESE
		15:00	RIVAROLESE	- PRO EUREKA
		15:00	VIRTUS	- FIANO PLUS

# 2 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni (con 20x30) metri diviso in 2 settori di 15x20 metri in cui avvengono 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 nel proprio settore che dev'essere passato la palla ai compagni posti nel settore d'attacco. I quattro giocatori di segnare una rete contraria dal 2 difensori. Se il settore difensivo viene svalutato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata 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 - pallottini per dividere campo a settori - 2 porte (2x2 metri) paletti.

GIUOCO  
CONTRO 2  
2 CONTRO 2  
20X30

25X35  
PARTITA  
4 CONTRO 5

GIUOCO  
CONTRO 2  
2 CONTRO 2  
20X30

25X35  
PARTITA  
4 CONTRO 5

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

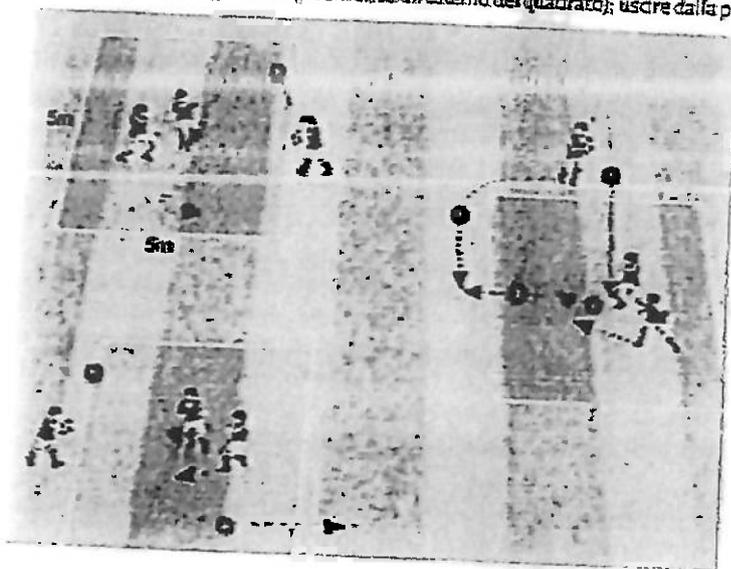
## DUELLO

### 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, alla possibilità di rilanciare 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 dal ricevente 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 lo seguito ad un tiro/lancio 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 all'ato 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 (13x25m) dove i partecipanti sono liberi di controllare la palla calciata (oppure lanciata con le 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

