



PIEMONTE VALLE D'AOSTA

Data: 12 OTTOBRE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
FOSSANO CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
JPL Costruzioni – Primi calci - 15/11/2026

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia



REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ FOSSANO CALCIO SSD ARL

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE

REGIONALE ☒

PROVINCIALE ☐

LOCALE ☐

DENOMINATO: JPI COSTRUZIONI

IN COLLABORAZIONE CON: COMUNE DI FOSSANO

PERIODO DI SVOLGIMENTO: DAL 15.11.2026 AL 15.11.2026

IMPIANTO SPORTIVO/VI: CAMPO ALDO E ALBERTO BALOCCO - CORSO TRENTO N. 45

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 01/01/2018 AL 31/12/2019**
È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2020 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
FOSSANO CALCIO	75437		
CUNEO OLMO	710800		
CHISOLA	710720		
CHERASCHESE	12560		

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 (DESCRIVERE FORMULA DI SVOLGIMENTO)

GIRONE ALL'ITALIANA, TUTTI CONTRO TUTTI

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
DUELLO

2 CONTRO 2

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE 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 5 MINUTI

**ART.10 TIRI DI RIGORE
NON SONO CONSENTITI**

**ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO CONSENTITI**

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBRATE 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 DELLA
CATEGORIA PRIMI CALCI 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 50,00; 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.



FOSSANO CALCIO SSD A.R.L.
Corso Trento, 49
2045 FOSSANO (CN)
Matr.: FIGC 75437
P. IVA: 01988500049
Cod. Fiscale: 07777770909

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. COZZOLINO MASSIMO

TEL. 329-6352171

RESPONSABILE SAFEGUARDING SIG. CERA MAGDA MARIA

TEL. 339-3986877



GIRONE A
Fossano
CuneoOlmo
Chisola
Cheraschese

	Campo 1	Campo 2
10:30	Fossano-CuneoOlmo	Chisola - Cheraschese
11:05	CuneoOlmo-Chisola	Fossano-Cheraschese
11:40	CuneoOlmo-Cheraschese	Fossano - Chisola



SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 • U8/U9"

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (data dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunto uno spazio profondo altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).

Durata: almeno 5 minuti.

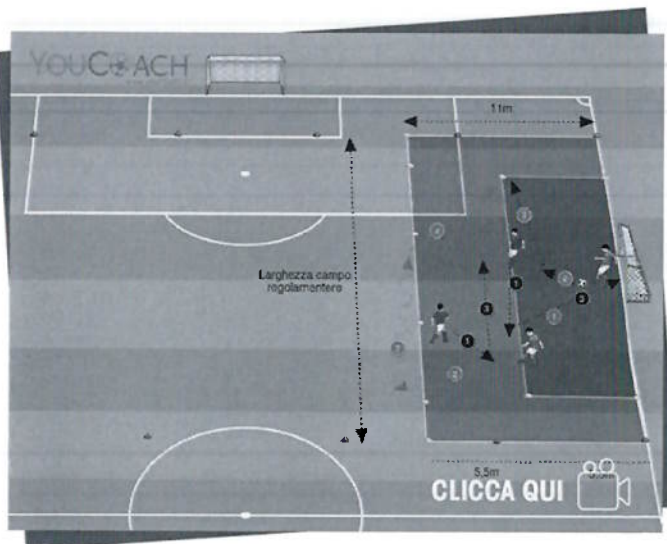


Figura 1

DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Conduzione palla oltre la linea di meta. Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di conduzione palla avversaria anche oltre la linea stessa.





Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio tranne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione fa fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

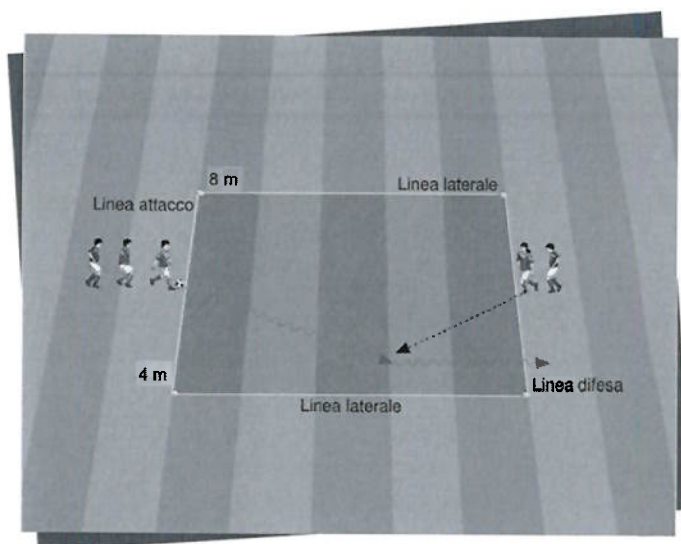


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3.

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.

