



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 04/10/2023

Protocollo 233/ DpTo

Spett.le  
**A.S.D. ONNISPORT CLUB**  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: ONNISPORT CUP**

**Categoria/e: Piccoli Amici**

**Periodo di svolgimento: Il 07/10/2023**

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  
Vanda Sumin

Il Delegato Provinciale  
Giovanni Spina

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI.

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. ONNISPORT CLUB

VIA VIA BERLINGUER, 40 CITTÀ NICHEGNO CAP 10092

TEL 0446280203 FAX \_\_\_\_\_ MAIL onnisport@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATA: ONNISPORT CUP

IN COLLABORAZIONE CON PIANEZZA - S. PIETRO VALENTINA - VOVERA - ONNISPORT

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 7/12/12

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GAETANO SCIREA - VIA BERLINGUER, 40 - NICHEGNO (TO)

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01.01.2016**

**AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

PIANEZZA: 552858 ONNISPORT: 79257 VOVERA: 943450  
S. PIETRO VALENTINA:

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 12

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL' ATTIVITÀ

TUTTI CONTRO TUTTI

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

LE PARTITE SI GIOCANO 3 > 3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

RE DEI PORTIERI / AUTO SOSTA

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 14 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO



**CLASSIFICHE  
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

**PARTECIPAZIONE**

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICO DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

**ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)

**RECLAMI**

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

**ASSICURAZIONE**

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

**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



# TORNEO " ONNISPORT CUP "

CATEGORIA PICCOLI AMICI - Tempo Gioco 17'

## GIRONE ITALIA

Onnisport  
 San Pietro Valermina  
 Pianezza Rosso  
 Volvera  
 Pianezza Blu

DATA ORARIO CATEGORIA CAMPO SQUADRE RIS.

## GIRONE ITALIA

Sab 07/10	14:30	Piccoli Amici	C	Onnisport - Pianezza Blu	
Sab 07/10	14:30	Piccoli Amici	D	Pianezza Red - Volvera	
				Riposa: S. Pietro	
Sab 07/10	14:55	Piccoli Amici	C	Onnisport - Pianezza Red	
Sab 07/10	14:55	Piccoli Amici	D	Volvera - San Pietro	
				Riposa: Pianezza Blu	
Sab 07/10	15:20	Piccoli Amici	C	Onnisport - San Pietro	
Sab 07/10	15:20	Piccoli Amici	D	Pianezza Red - Pianezza Blu	
				Riposa: Volvera	
Sab 07/10	15:45	Piccoli Amici	C	Volvera - Pianezza Blu	
Sab 07/10	15:45	Piccoli Amici	D	Pianezza Red - San Pietro	
				Riposa: Onnisport	
Sab 07/10	16:10	Piccoli Amici	C	Onnisport - Volvera	
Sab 07/10	16:10	Piccoli Amici	D	Pianezza Blu - San Pietro	
				Riposa: Pianezza Red	



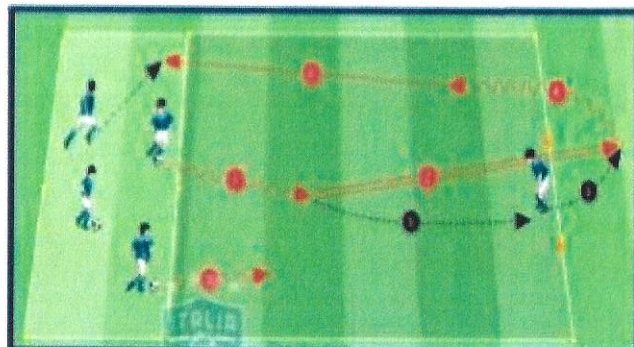
# RE DEI PORTIERI

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 crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

# 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.

