



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 29/01/2024

Protocollo 751 / DpTo

Spett.le
AUTOVIP SAN MAURO CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: "UNIPOLSAI CUP"

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 03/02/2024

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



ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ : AUTOVIPSAN MAURO CALCIO

VIA: PARCO LUIGI EINAUDI 3

CITTÀ: SAN MAURO TORINESE

CAP: 10099

TEL: 3515757134

FAX_

MAIL segreteria@autovipsanmaurocalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE :

A CARATTERE PROVINCIALE

DENOMINATA: " UNIPOLSAI CUP"

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 03 FEBBRAIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PARCO EINAUDI

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 01.01.2017 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI: ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETÀ'	SOCIETÀ'
AUTOVIP SAN MAURO GIALLO	AUTOVIP SAN MAURO BLU
SAN GALLO	CBS
GAR REBAUDENGO	PRO SETTIMO EUREKA
CHIERI	TORINO F.C.

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

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: SARANNO FORMATI 2 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO **3 > 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI **PALLONI N° 3**

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

- **IL RE DEI PORTIERI**
- **GLI AUTOSCONTRI**

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

RE DEI PORTIERI: Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che coinvolge 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 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 portiere. In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette 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 alla 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. Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono 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 necessaria per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

**TEMPI DI GARA: LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA 10 MINUTI CIASCUNO**

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

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.

CON RISEVA DI CONFERMA A SEGUITO DI APPROVAZIONE DA PARTE DEL COMITATO LND COMPETENTE

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: VALTER GOTERI

TEL: 3473146840



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

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



" TORNEO UNIPOLSAI CUP "



Organizzatore: AUTOVIP SAN MAURO CALCIO
Sponsor: UNIPOLSAI
Data: 03.02.2024, (inizio: 10:30)
Luogo dell'evento: SAN MAURO TORINESE, PARCO EINAUDI 3, 10099 SAN MAURO TORINESE
Durata delle partite: 10 minuti
Modalità delle classifiche: Punti - Confronto diretto **CAT. PICCOLI AMICI**

Partecipanti

Girone A	
1	AUTOVIP SAN MAURO BLU
2	TORINO FC
3	CHIERI
4	CBS

Girone B	
5	AUTOVIP SAN MAURO GIALLO
6	PRO EUREKA SETTIMO
7	SAN GALLO
8	GAR REBAUDENGO

No.	C	Inizio	Gr	Partita		Risultato
2	1	10:30	A	TORINO FC	CBS	:
3	2	10:30	A	AUTOVIP SAN MAURO B	CHIERI	:
4	1	10:42	B	PRO EUREKA SETTIMO	GAR REBAUDENGO	:
5	2	10:42	B	AUTOVIP SAN MAURO G	SAN GALLO	:
6	1	10:54	A	TORINO FC	AUTOVIP SAN MAURO B	:
7	2	10:54	A	CHIERI	CBS	:
8	1	11:06	B	PRO EUREKA SETTIMO	AUTOVIP SAN MAURO G	:
9	2	11:06	B	SAN GALLO	GAR REBAUDENGO	:
10	1	11:18	A	CBS	AUTOVIP SAN MAURO B	:
11	2	11:18	A	CHIERI	TORINO FC	:
12	1	11:30	B	GAR REBAUDENGO	AUTOVIP SAN MAURO G	:
13	2	11:30	B	SAN GALLO	PRO EUREKA SETTIMO	:

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

RE DEI PORTIERI

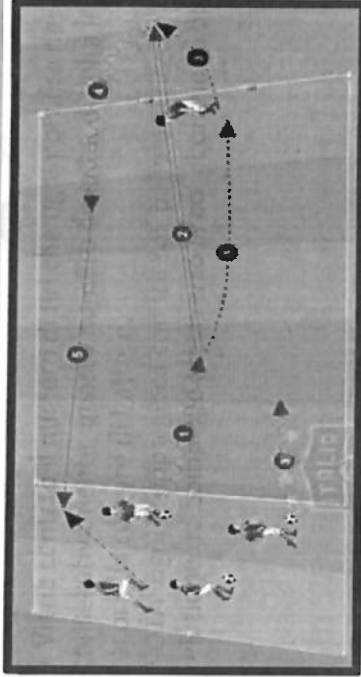
Area di gioco: 20x20 metri

- 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

GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri

- Giocatori: 6

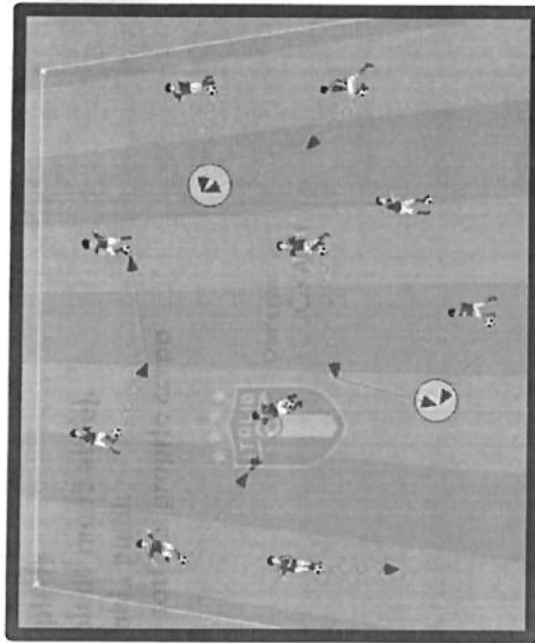
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 colpiscono 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