



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 03/04/2024

Protocollo 975/ DpTo

Spett.le
A.S.D. TOPLAYER
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: APRILE CUP

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: Dal 07/04/2024 al 14/04/2024

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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD TOPLAYER

VIA PIO VII CITTÀ TORINO CAP 10135

TEL 3466605134 FAX MAIL asdtoplayer@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: APRILE CUP

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 7/04/24 E 14/4/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: LE FORNACI SPORT - VIA SAN FELICE 5 - BEINASCO

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)**

TOPLAYER - GO SPORT GRUGLIASCO - VIANNEY - CHISOLA

TOPLAYER - LASCARIS - LESNA GOLD - GAR REBAUDENGO

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° _____

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

NELLA PRIMA GIORNATA VERRA' SVOLTO UN TORNEO DA 4 SQUADRE TUTTI CONTRO TUTTI

NELLA SECONDA GIORNATA VERRA' SVOLTO UN TORNEO DA 4 SQUADRE TUTTI CONTRO TUTTI

TUTTI I BAMBINI VERRANNO PREMIATI

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 - AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 20 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and appears to read 'D. Pirelli Amato'.

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

APRILE CUP

PICCOLI AMICI 2017

DOMENICA 7 APRILE 2024

PROGRAMMA 1 TEMPO DA 20 MINUTI	RISULTATO
TOPLAYER - VIANNEY <u>INIZIO ORE 14:00</u>	
VIANNEY . GO SPORT GRUGLIASCO <u>INIZIO ORE 14:25</u>	
VIANNEY - CHISOLA <u>INIZIO ORE 14:50</u>	

PROGRAMMA 1 TEMPO DA 20 MINUTI	RISULTATO
GO SPORT GRUGLIASCO - CHISOLA <u>INIZIO ORE 14:00</u>	
TOPLAYER - CHISOLA <u>INIZIO ORE 14:25</u>	
TOPLAYER - GO SPORT GRUGLIASCO <u>INIZIO ORE 14:50</u>	

PREMIAZIONI AL TERMINE

IMPIANTO "LE FORNACI SPORT" - VIA SAN FELICE 5 - BEINASCO
 SEGRETERIA: COCCO MARTINA - asdtoplayer@gmail.com
 DIRETTORE SPORTIVO: VETTINI GIANMARCO - 3289159581

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

APRILE CUP
PICCOLI AMICI 2017
DOMENICA 14 APRILE 2024

PROGRAMMA 1 TEMPO DA 20 MINUTI	RISULTATO
LESNA GOLD - GAR REBAUDENGO <u>INIZIO ORE 14:00</u>	
LESNA GOLD - LASCARIS <u>INIZIO ORE 14:25</u>	
GAR REBAUDENGO - LASCARIS <u>INIZIO ORE 14:50</u>	

PROGRAMMA 1 TEMPO DA 20 MINUTI	RISULTATO
TOPLAYER - LASCARIS <u>INIZIO ORE 14:00</u>	
TOPLAYER - GAR REBAUDENGO <u>INIZIO ORE 14:25</u>	
TOPLAYER - LESNA GOLD <u>INIZIO ORE 14:50</u>	

PREMIAZIONI AL TERMINE

IMPIANTO "LE FORNACI SPORT" - VIA SAN FELICE 5 - BEINASCO
SEGRETERIA: COCCO MARTINA - asdtoplayer@gmail.com
DIRETTORE SPORTIVO: VETTINI GIANMARCO - 3289159581

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

RE DEI PORTIERI



ASSOCIAZIONE ITALIANA GIOCHI DA SALOTTO
 lution

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

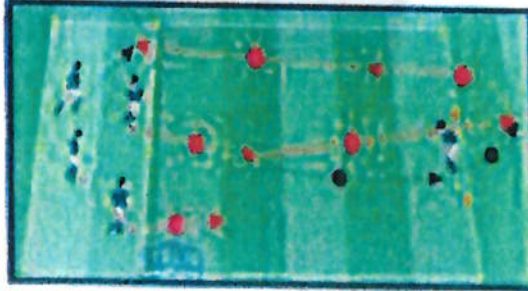
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro a porta che vede sempre 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dai tiri a porta e il divieto di contrasto fra portatore di palla e portiere (segnalato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calcare), 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 recupera il pallone e lo prepara ad azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad errore di un giocatore) immediatamente (senza alcun tempo di attesa) si passa il pallone all'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco. Questo regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento del portiere (porta).

• Viene indicato il numero di tiri che ogni portiere riesce a eseguire in corso di partita, questo numero diventa di varia utilità in una seconda fase di analisi di partita.

Nota: gli giocatori giocano con il pallone in mano e possono essere aiutati dal compagno in attesa di ricevere il pallone. La trasmissione di palla al portiere è libera.

GLI AUTOSCONTRI



ASSOCIAZIONE ITALIANA GIOCHI DA SALOTTO
 lution

• 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 dagli 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 calcati da due giocatori diversi si colgano 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 originale.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede
 - Tiro in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile
 - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi
- In quadrante sparsi sollevata da terra con il piede della mano opposta

