



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 19/04/2024

Protocollo 1033/ DpTo

Spett.le  
**A.S.D. CIRIE' CALCIO 1946**  
SEDE

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: MAY CUP**


**Categoria: Piccoli amici**

**Periodo di svolgimento: 04/05/2024**

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

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

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD CIRIE' CALCIO 1946

VIA VIA BIAUNE 101

CITTÀ CIRIE'

CAP 10073

TEL 011 2074234

FAX \_\_\_\_\_

MAIL segreteria@ciriecalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: MAY CUP

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 4 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA BIAUNE 101 - CIRIE'

### 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)**  
CIRIE' CALCIO BLU - CIRIE' CALCIO NERO - SISPORT - RIVAROLESE - PIANEZZA - ACCADEMIA REBAUDENGO - LUCENTO -

VOLPIANO PIANESE - VENARIA

### 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° 10

### 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

3 GIRONI DA 3 SQUADRE CON GARE DI SOLA ANDATA

### 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)

4 PORTE

AUTOSCONTRI

### ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

### TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 2 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 ARBRATE 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, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end. It is positioned above a solid horizontal line.

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



# A.S.D. CIRIE' CALCIO

SABATO 4 MAGGIO

**GIRONE BLU**

**CIRIE BLU**

**LUGENTO**

**ACC.REBAUDENGO**

**GIRONE NERO**

**CIRIE NERO**

**VENARIA**

**PIANEZZA**

**GIRONE BIANCO**

**RIVAROLESE**

**SISPORT**

**VOLPIANO**

**14:00 CIRIE' BLU - LUGENTO**

**CIRIE' NERO - VENARIA**

**RIVAROLESE - SISPORT**

**14:30 CIRIE' BLU - ACC.REBAUDENGO**

**CIRIE' NERO - PIANEZZA**

**RIVAROLESE - VOLPIANO**

**15:00 LUGENTO - ACC.REBAUDENGO**

**VENARIA - PIANEZZA**

**SISPORT - VOLPIANO**

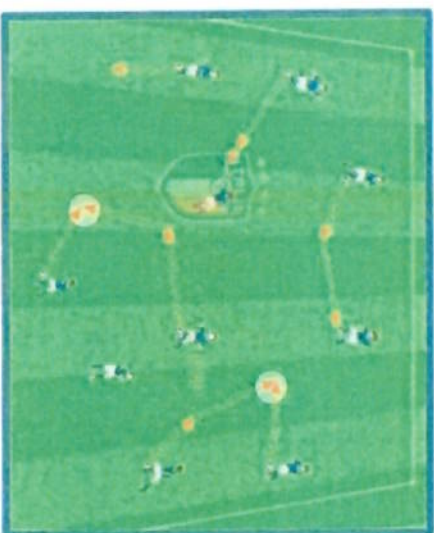
**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

# GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

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





# 4 PORTE

**Descrizione:** si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.  
**Materiale:** n. 1 pallone – n. 8 coni  
– Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A  
CONFRONTO  
4 porte  
20x30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

GIOCO A  
CONFRONTO  
4 porte  
20x30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5