



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 05/06/2024

Protocollo 1301/ DpTo

Spett.le  
**U.S.D. ALPIGNANO**  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: "SCORE CUP"**

**Categoria: Piccoli Amici**

**Periodo di svolgimento: 09/06/2024**

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 USD ALPIGNANO

VIA NIQUARONE 12

CITTA' TORINO

CAP 10091

TEL 011 9673660

FAX

MAIL segreteria@pjanovackio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

"SCORE CUP"

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA:

IN COLLABORAZIONE CON F.I.G.C. - S.G.G. delegazione di Torino

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 9/06/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ALLENRE - VIA NIQUARONE 12, ALPIGNANO

### 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 COMPIUTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

USD ALPIGNANO MATR. 1640 - SISPORT MATR. 242148 - STS MATR. 210311 - RIVAROLESE

MATR. 930781 - LUVENTO MATR. 42223 - ROL (CANTINO PROPRIO) MATR. 931170 - CHISSA MATR. 242114

ROZZOAINA MATR. 210003 - REBAUDENGO MATR. 252265

### 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

LABORIO EDIZIONE 14 2 GIRONI DA 5 SQUADRE CHE SI SVOLGERANNO TRA I 10:00 CON

GARE DI 10/15 MINUTI A SECONDE SQUADRE (2 PARTI) VENEZIA HR. 2 GIRONI DA 5 SQUADRE

DEI 11/12 SQUADRE TRA I 10:00 CON GARE DI 10/15 MINUTI

### 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)

AUTOSCONTI - RE DEI PORTIERI

### ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

#### TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15' MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 6 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 FINO 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

*De Paolis Saferio*

**S.CO.RE CUP**  
**9/06/2024 - VIA MIGLIARONE 12 ALPIGNANO - CAT. 2017/18**

GIRONE A
ALPIGNANO BLU
SISPORT
RIVAROLESE
STS
POZZOMANNA

GIRONE B
CHISOLA
REBAUDENGO
LUCENTO
ALPIGNANO BIANCO
COLLENO PARADISO

ORA	GIRONE A
14.00	ALPIGNANO BLU - SISPORT
14.00	RIVAROLESE - STS
14.20	POZZOMANNA - SISPORT
14.20	STS - ALPIGNANO BLU
14.40	POZZOMANNA - RIVAROLESE
14.40	SISPORT - STS
15.00	ALPIGNANO BLU - RIVAROLESE
15.00	POZZOMANNA - STS
15.20	SISPORT - RIVAROLESE
15.20	POZZOMANNA - ALPIGNANO BLU

ORA	GIRONE B
14.00	CHISOLA - REBAUDENGO
14.00	LUCENTO - ALPIGNANO BIANCO
14.20	COLLENO P. - REBAUDENGO
14.20	ALPIGNANO BIANCO - CHISOLA
14.40	COLLENO P. - LUCENTO
14.40	REBAUDENGO - ALPIGNANO BIANCO
15.00	CHISOLA - LUCENTO
15.00	COLLENO P. - ALPIGNANO BIANCO
15.20	REBAUDENGO - LUCENTO
15.20	COLLENO P. - CHISOLA

<b>GRONE A</b>
<b>ALPIGNANO BLU</b>
<b>CHISOLA</b>
<b>COLLEGNO PARADISO</b>
<b>STS</b>
<b>POZZOMAINA</b>

<b>GRONE B</b>
<b>SISPORT</b>
<b>REBAUDENGO</b>
<b>LUCENTO</b>
<b>ALPIGNANO BIANCO</b>
<b>RIVAROLESE</b>

<b>ORA</b>	<b>GRONE A</b>
16.00	ALPIGNANO BLU - CHISOLA
16.06	COLLEGNO P. - STS
16.20	POZZOMAINA - CHISOLA
16.26	STS - ALPIGNANO BLU
16.40	POZZOMAINA - COLLEGNO P.
16.40	CHISOLA - STS
17.00	ALPIGNANO BLU - COLLEGNO P.
17.00	POZZOMAINA - STS
17.20	CHISOLA - COLLEGNO P.
17.20	POZZOMAINA - ALPIGNANO BLU

<b>ORA</b>	<b>GRONE B</b>
16.00	SISPORT - REBAUDENGO
16.00	LUCENTO - ALPIGNANO BIANCO
16.20	RIVAROLESE - REBAUDENGO
16.20	ALPIGNANO BIANCO - SISPORT
16.40	RIVAROLESE - LUCENTO
16.40	REBAUDENGO - ALPIGNANO BIANCO
17.00	SISPORT - LUCENTO
17.00	RIVAROLESE - ALPIGNANO BIANCO
17.20	REBAUDENGO - LUCENTO
17.20	RIVAROLESE - SISPORT

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

# GLI AUTOSCONTTRI

• Area di gioco: 18x18 metri

• Giocatori: 6

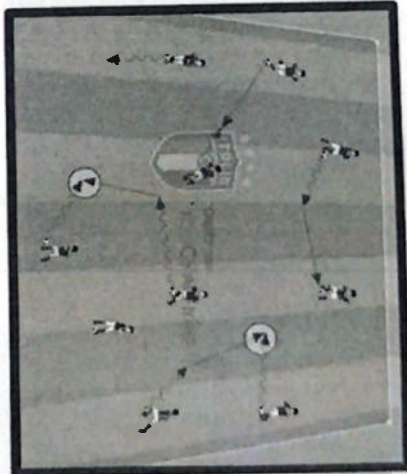
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sel 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, gancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

# RE DEI PORTIERI

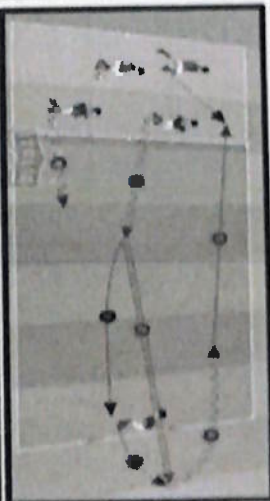
Area di gioco: 20x20 metri

• 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 **dinamico** di contrasto tra portatore di palla e portiere (aggravato 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 sposta 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 "vì" 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

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