



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 09/04/2025

Protocollo 1200 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. LASCARIS 1954
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Denominazione: PASQUA KUP
Categoria: Primi calci
Periodo di svolgimento: 19/04/2025

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
Simona Bochicchio

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina



FEDERAZIONE ITALIANA CALCIO DALLO
Settore Giovanile e Scolastico

PASQUA KUP

Regolamento del Torneo categoria Primi calci U8 - anno 2017

Art.1: ORGANIZZAZIONE.

La società **LASCARIS1954 ASD**, matricola 949234, indice ed organizza un torneo a carattere **PROVINCIALE** denominato "**PASQUA KUP**", in collaborazione con F.I.G.C. – S.G.G. delegazione di Torino, che si disputerà in data 19/04/2025 presso l'impianto sportivo BIZZARRIA Via San Pancrazio 11 SAN GILLIO (TO)

ART.2: CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ.

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO .NATI DA 01.01.2016 AL 31.12.2017

E' POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO

ART. 3 : PRESTITI

Non sono consentiti prestiti.

ART. 4 : ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo prima del suo inizio, l'elenco dei giocatori che intendono utilizzare fino ad un massimo di 10, dopo l'avvenuta consegna è proibito apportare modifiche a tali elenchi. Nella distinta da presentare all'arbitro possono essere indicati fino ad un massimo di 10 giocatori.

ART. 5: SOSTITUZIONI

Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U. nr. 1 del S.G.S. - ROMA : tutti i giocatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due, pertanto al termine del primo tempo dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute, nel terzo tempo ~~quindi potranno essere effettuate sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".~~

TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO

ART. 6: SOCIETÀ' PARTECIPANTI : LASCARIS ASD matr. 949234 – VENARIA Matr. 954931

TORINO FC Matr. 916019 – BRUINESE Matr.82364

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

ART. 7: FORMULA DEL TORNEO

(Non essendo consentiti i tiri di rigore ed i tempi supplementari non è possibile prevedere formule di torneo con partite ad eliminazione diretta come ottavi di finale, quarti di finale, semifinali e finali)

IL TORNEO SI SVOLGERA' CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE:

LE QUATTRO SQUADRE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO)
IL GUADO

IL GIOCO AVRA' LA DURATA DI 6 MINUTI

ART. 8: CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART. 9: TEMPI DI GARA

Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi della durata di 12 (dodici) minuti ciascuno.

Le gare si articolano in una partita 5 contro 5 su campi dimensioni ridotte con porte ridotte, e utilizzo di palloni numero 4.

ART. 10: CALCI DI RIGORE

NON SONO CONSENTITI

ART. 11: TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO CONSENTITI

ART. 12: ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (**AUTOARBITRAGGIO**)
In ogni caso i rapporti gara con allegate le distinte dei giocatori saranno trasmesse al comitato di competenza nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo.

ART. 13: DISCIPLINA DEL TORNEO

La disciplina del torneo viene affidata al giudice sportivo titolare o supplente del comitato di competenza.

ART. 14: AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

Il codice di Giustizia Sportiva non prevede l'automatismo delle sanzioni per questa categoria, che pertanto dovranno soggiacere ai provvedimenti del Giudice Sportivo.

ART. 15: RECLAMI

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara accompagnati dalla tassa di euro 30 (trenta) copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini dei trenta minuti.

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

ART. 16: ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa.
L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

ART. 17: 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



Il Presidente della Società

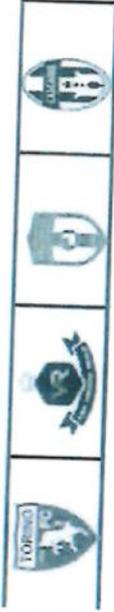
Responsabile Organizzazione:

Sig. Christian BELLANOVA tel. 3923014235

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

PASQUA KUP

SABATO 19 APRILE 2025 - ANNATA 2017



10.00	VENARIA , BRAINESE
10.30	LASCARIS , TORINO
11.00	LASCARIS , BRAINESE
11.30	TORINO , VENARIA
12.00	LASCARIS , VENARIA
12.30	TORINO , BRAINESE

PRESSO LA BIZZARRIA
VIA SAN PANCRAZIO N.1 SAN GIULIO

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

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

15 minuti

15x15 metri

10 giocatori

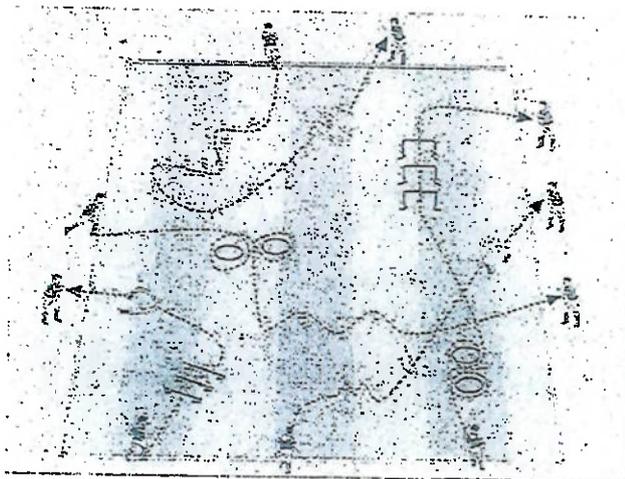
Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco

Presupposti rappresentati



6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

