



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 30/03/2026

Spett.le Società
SAN CASSIANO A.S.D.
Sede

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Sanca Cup" – Piccoli Amici – Il 24/05/2026

La Delegazione Provinciale, 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
Giovanni Ballarò

Il Delegato Provinciale
Giuseppe Chiavassa



G.S. SAN CASSIANO

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ G.S. SAN CASSIANO

VIA PIERONI 3

CITTA' ALBA

CAP 12051

TEL 3287753141

FAX

MAR gssancassiano@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

DENOMINATA: SANCA CUP

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 24-25-26/06

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: SINTELIO ABB C.A. PROVINCIALE - 2252 - ALBA VIA PIERONI 3



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI**

REGOLAMMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01.01.2019**

AL COMPLEANNO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

ALBESE (940748) / SAVIGLIONESE 1919 (953130) / SONDAGNA RENO (65620) /
LANGA (96300) / BENEVE (92160)

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

LE SQUADRE SI INCONTRERANNO IN PARTITE 3 CONFESE 3 E GIORNI
(LA GIORNATA DEI LEONI E LE STAGNE)

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)

GIOCHI - LA GIORNATA DEI LEONI
- LE STAGNE

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 10 MINUTI CIASCUNO



G.S. SAN CASSIANO

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.

GRUPPO SPORTIVO SAN CASSIANO
Ass.ne Sportiva Dilettantistica
Via G. Pieroni 1
12051 ALBA (CN)

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



G.S. SAN CASSIANO

CALENDARIO PICCOLI AMICI - 2019

ORARIO	CAMPO 1	CAMPO 2
15.00	LANGA – ALBESE	SOMMARIVA PERNO – SAVIGLIANESE
15.20	BENESE – SAVIGLIANESE	LANGA – SOMMARIVA PERNO
15.40	ALBESE – SAVIGLIANESE	BENESE – SOMMARIVA PERNO
16.00	LANGA – BENESE	SAVIGLIANESE – ALBESE
16.20	ALBESE – SOMMARIVA PERNO	LANGA – SAVIGLIANESE

Gruppo Sportivo San Cassiano (Associazione Sportiva Dilettantistica)

Via G. Pieroni n° 1 - 12051 ALBA (CN) P.I. 02570710042; mail: gssancassiano@gmail.com – cel.3287753281

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

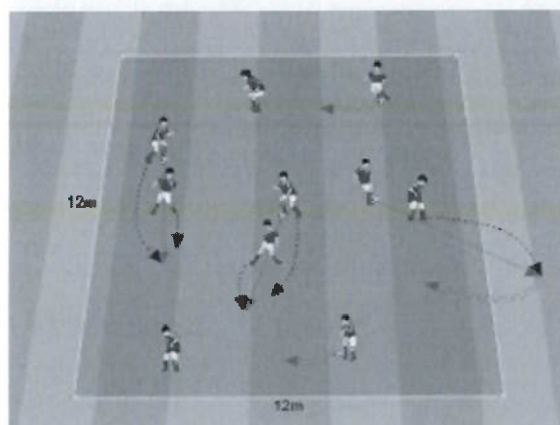
Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impadronirsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcun altro sfidi prendendo una posizione statica e a largando le gambe.

Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe. L'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori, ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.

Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso.
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero, tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluente da solo.
2. Attività già predisposte prima inizio seduta.
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità.
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo.
5. Gioco come maestro: permette trovare soluzioni.

6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari.
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio.
8. Favorire gioco orientato al rischio.
9. Equilibrare in teneri tra tutti i giocatori.
10. Inserire varianti.

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

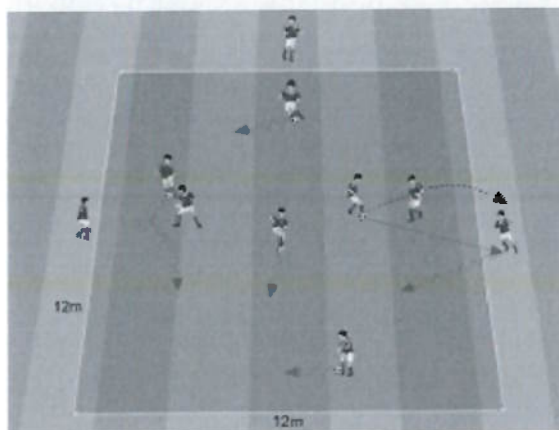
Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano (i giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato).

Regole

Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se o riesce si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca).

Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato).

**Possibile ambientazione**

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.

Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.

Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrare in possesso.

Comportamenti privilegiati

Capire quando si è in una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).

Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.

Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.

**Presupposti rappresentati**

1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gruppo come maestro per trovare soluzioni e ricatti

6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti