

VAI AL GOAL



there's no offside

Movimento e competenze sociali

LAUREUS STREET SOCCER TOUR

Descrizione

L'IDEA

In ogni tappa del tour viene installata un'arena (campetto 12x18 chiuso con porta integrata) per qualche giorno. Il mercoledì pomeriggio e/o il sabato c'è un torneo ufficiale per i bambini e i ragazzi dai 10 ai 21 anni. Al di fuori dei momenti del torneo, il campo è a disposizione dei bambini e dei giovani della comunità per giocare, secondo alcune regole. La struttura può essere utilizzata per altri eventi.

MOVIMENTO E COMPETENZE SOCIALI

L'offerta ludica per bambini e ragazzi è a bassa soglia e gratuita. Attraverso il gioco comune, il movimento e l'insieme speciale di regole legate al fair play, sono promosse le abilità sociali. Durante i tornei ogni partita viene discussa con le squadre che riflettono sul loro comportamento.

I TORNEI

La registrazione ai tornei è sempre in loco. Un team di responsabili concorda le regole con i partecipanti e accompagna le partite che vengono giocate solitamente senz'arbitro. I ragazzi sono aiutati nella risoluzione di eventuali conflitti. La gioia di giocare insieme è in primo piano. Il vincitore della categoria d'età e il vincitore del fair play dei tornei ufficiali si qualificano per ulteriori tornei (Regio, Swiss e Intercity Cup).

INCLUSIONE DEI GIOVANI

I giovani possono essere coinvolti nella progettazione e nell'attuazione dei tornei e del programma complementare. Come e dove i giovani sono coinvolti è deciso direttamente dai responsabili sul posto.

ATTUAZIONE

I responsabili scelgono un luogo adatto dove l'arena può rimanere a disposizione dei ragazzi. La responsabilità di pubblicizzare gli eventi è direttamente degli organizzatori sul posto, che sono presenti nei giorni dei tornei. Anche la gestione delle partite, del programma di gioco, ecc. è presa a carico dai responsabili sul posto e può essere supportata da giovani e dall'associazione infoclic.ch.

FAIR PLAY

L'attenzione non è solo sulle prestazioni atletiche, ma anche sul fair play e sul rispetto nel gioco. L'esperienza dimostra che ciò che si impara e si vive sul campo di calcio aumenta anche le competenze sociali nella vita di tutti i giorni. Le squadre più oneste vengono premiate allo stesso modo delle squadre vincitrici a livello di gioco.

AFFITTO

L'affitto dell'arena ha i costi seguenti:

1 weekend 200 CHF, 1 settimana 300 CHF, 11 giorni 400 CHF, 2 settimane 500 CHF, 3 settimane 700 CHF.

RETE

Il progetto è attivo in tutta la Svizzera e la partecipazione permette alle squadre vincitrici l'accesso ai tornei regionali, nazionali e internazionali.

Altre informazioni:

Giorgia Bertocchi, responsabile Svizzera italiana
giorgia.bertocchi@infoclic.ch, 091 825 28 89

VAI AL GOAL



there's no offside

CONTRATTO DI AFFITTO ARENA DA CALCETTO

ASSOCIAZIONE/ORGANIZZAZIONE:

PERSONA DI CONTATTO:

INDIRIZZO:

TELEFONO:

E-MAIL:

DURATA DELL'AFFITTO:

COSTI:

**OSSERVAZIONI (PER ESEMPIO ORGANIZZAZIONE DEL
TRASPORTO DA PARTE DI INFOCLIC.CH):**

LUOGO, DATA:

LUOGO, DATA:

FIRMA:

FIRMA

VAI AL GOAL



there's no offside

Movimento e competenze sociali

AFFITTO ARENA DA CALCETTO

Informazioni

1 INFORMAZIONI SULL'ARENA DA CALCETTO

L'arena da calcetto misura 12x18 metri, ma le dimensioni possono essere variate. L'altezza dell'impianto, rete compresa, è di 3 metri. La struttura è composta da 20 pannelli e 2 porte. I pannelli sono fissati con supporti metallici. Inoltre, una rete con un'altezza di 2 metri è tesa intorno all'intera struttura e fissata con barre metalliche.

2 RIMORCHIO

L'arena da calcetto è consegnata in un rimorchio. Il rimorchio è lungo circa 3,20 metri, largo 1,50 metri e alto 2,50 metri. La spina per il fissaggio alla macchina è a 13 poli.

3 CONTENUTO DEL RIMORCHIO

- 16 pannelli (lunghezza 3 metri)
- 4 pannelli (lunghezza 2 metri)
- 2 porte (2 metri per 1,2 metri)
- 2 barre di supporto per le porte
- 14 supporti metallici
- 4 supporti metallici angolari
- 22 pali di metallo (per il fissaggio della rete)
- 2 reti (lunghezza 18 metri)
- 2 reti (lunghezza 13 metri)
- Materiale di gioco (palloni, cronometro, fischietto, etc.)

4 CONDIZIONI

1. Il noleggiante è tenuto a trattare gli oggetti forniti con cura e diligenza.
2. Il noleggiante non ha il diritto di subaffittare gli oggetti a terzi.
3. Nella misura in cui sono necessari permessi ufficiali per l'utilizzo degli oggetti forniti, il noleggiante deve procurarseli personalmente.

4. Gli oggetti devono essere ritirati/riportati dal noleggiante presso il locatore all'inizio/fine del contratto di locazione all'ora concordata. Il trasporto deve essere organizzato dal noleggiante.
5. Il ritiro e la restituzione avvengono presso l'associazione infoclic.ch, 6962 Viganello.
6. Qualsiasi responsabilità derivante dall'uso dell'impianto, nonché dall'uso improprio dell'impianto, viene respinta. Ciò vale anche per i danni causati dal maltempo (vento forte o grandine).

5 COSTO DELL'AFFITTO

	Associazioni	Privati
Weekend (VE-DO)	200 CHF	250 CHF
1 settimana	300 CHF	400 CHF
11 giorni	400 CHF	500 CHF
2 settimane	500 CHF	600 CHF
3 settimane	700 CHF	700 CHF

Affittando l'arena da calcetto, il noleggiante è tenuto a occuparsi del trasporto. infoclic.ch può organizzare il trasporto e fatturare i costi (forfait di 100 CHF fino a 30 km più 1 CHF/Km per chilometro supplementare).

Contatto:

infoclic.ch Svizzera italiana

Giorgia Bertocchi, Responsabile regionale

Via Pazzalino 8, 6962 Viganello

Tel. 091 825 28 89, E-Mail: giorgia.bertocchi@infoclic.ch

VAI AL GOAL



there's no offside

ISTRUZIONI MONTAGGIO CAMPO DA STREETSOCCKER

RIMORCHIO



Peso complessivo: 1.5t

Misure:

ca. 3,20m lunghezza

ca. 1,50m larghezza

ca. 2,50 altezza

GANCIO DI ACCOPPIAMENTO E SPINA (ATTENZIONE LA SPINA È QUELLA NUOVA A 13 POLI)



Consiglio: Il modo più semplice per spostare il rimorchio è quello di girare la ruota anteriore fino in fondo. In questo modo, un asse del rimorchio è alleggerito e quindi più facile da manovrare.

SCARICO E CARICO



Si prega di scaricare/caricare il rimorchio come mostrato. Per fissare le cinghie, utilizzare i due set di tensione arancioni e agganciarli agli occhielli di aggancio situati sul lato del pavimento.

CONTENUTO DEL RIMORCHIO

- 4 supporti angolari
- 14 supporti
- 12 pannelli
- 2 porte
- 2 aste per le porte
- 22 pali (per il fissaggio della rete)
- 2 reti (18m/2m)
- 2 reti (13x2m)
- 1 cassetta con 1 farmacia, 2 palloni, 1 cronometro, 1 classatore con i piani di gioco, 1 fischietto, penne, 6 magliette Laureus, 1 pacchetto di fascette

VAI AL GOAL



there's no offside

ISTRUZIONI MONTAGGIO CAMPO DA STREETSOCCKER

MONTAGGIO

1. Posizionare i 4 supporti angolari sul terreno (angolo verso l'esterno).
2. Posizionare i pannelli come nelle immagini (linea gialla in alto).
3. Ancorare le tavole con pali d'angolo usando un semplice sistema a innesto (bulloni). 6 tavole lunghe ai lati, 1 tavola lunga e 1 corta ciascuna ai lati della porta.
4. Installare le porte (comprese le traverse sul retro e il sistema di ancoraggio).
5. Fissare le reti lateralmente 18x2m e sul lato della porta 13x2m. Solo SOPRA! (vedi foto).



6. In seguito tirare la rete e fissarla anche in BASSO.



7. In caso di bisogno è possibile fissare meglio la rete con le fascette.
8. Controllare che tutto sia stabile e in sicurezza!
9. BUON DIVERTIMENTO!



Vi auguriamo tanto divertimento e tanto fairplay!

VAI AL GOAL



there's no offside

REGOLAMENTO

Questo regolamento è valevole per le finali regionali e nazionali.

Per il vostro torneo locale potete utilizzare questo regolamento o adattarlo ai vostri bisogni.

SQUADRE

- Le squadre sono composte da 4 a 6 giocatori.
- Nessun giocatore può fare parte di due squadre diverse (nemmeno se in due categorie differenti).

REGOLAMENTO

- Le partite durano tra i 6 e gli 8 minuti.
- Si gioca 4 contro 4.
- Non c'è portiere.
- Sono autorizzate solamente le scarpe da ginnastica o quelle con i "tacchetti fissi".
- Ci sono solamente punizioni indirette (3 metri di distanza).
- L'ingaggio dopo una rete è sempre al centro (l'avversario è a distanza di 3 metri).
- Se la palla esce dal campo o tocca la rete di protezione, è rimessa in gioco con i piedi ad un altro giocatore della squadra. Non si può tirare direttamente in porta.
- I cambi sono possibili in qualsiasi momento (cambi volanti).
- In caso di fallo di mano in area è concesso un calcio di punizione/rigore. Si calcia dal centro del campo a porta vuota e la palla deve entrare alta in porta. L'arbitro decide se il rigore è valido.
- Esistono i cartellini gialli e rossi. In caso di cartellino giallo, il giocatore è escluso dal campo durante 1 minuto e la squadra continua a giocare in 3. In caso di cartellino rosso, il giocatore deve lasciare il campo fino alla fine della partita (il gioco continua in tre giocatori). Il giocatore che ha ricevuto il cartellino rosso non ha diritto di giocare anche per la partita successiva.
- In caso di parità di punti valgono i criteri seguenti: 1) Punteggio più alto 2) Differenza reti 3) Scontro diretto 4) Rigori.

- In caso di parità durante la finale c'è la possibilità di un tempo supplementare di 2 minuti, seguito dai calci di rigore. I calci di rigore sono tirati da centrocampo a porta vuota. In questo caso però la palla deve entrare in porta senza contatto con il terreno (palla alta).
- Le squadre si ritrovano 3 minuti prima della loro partita accanto al campo di gioco. I giocatori sono responsabili di guardare il piano di gioco e di organizzarsi di conseguenza.
- Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

CLASSIFICA

Dopo ogni torneo ci sono due classifiche:

- I vincitori secondo il sistema "classico", ovvero le squadre che hanno vinto le partite con più reti.
- I vincitori della classifica fairplay, ovvero le squadre che più hanno fatto prova di gioco pulito.



VAI AL GOAL



there's no offside

REGOLAMENTO

Questo regolamento è valevole per le finali regionali e nazionali.

Per il vostro torneo locale potete utilizzare questo regolamento o adattarlo ai vostri bisogni.

REGOLAMENTO E PUNTI FAIRPLAY

- Prima di ogni partita i giocatori salutano gli avversari a centro campo stringendosi la mano. Lo stesso rito è effettuato a fine partita (solamente se le regole covid lo permettono)
- L'arbitro, l'osservatore del fairplay e le due squadre attribuiscono i punti fairplay alla fine di ogni partita :

1. Autovalutazione della squadra =

1 punto, o 0,5 punti o 0 punti

Le squadre possono attribuirsi un massimo di 1 punto, se sono contente della propria prestazione e hanno la sensazione di aver giocato una partita onesta. La squadra decide in autonomia.

2. La squadra valuta gli avversari =

1 punto, o 0,5 punti o 0 punti

Le squadre possono attribuire alla squadra avversaria un massimo di 1 punto fairplay, se reputano che abbia giocato la partita in modo onesto. Le squadre decidono autonomamente quanti punti dare alla squadra avversaria.

3. L'arbitro valuta le due squadre =

1 punto, o 0,5 punti o 0 punti

L'arbitro può dare 1, 0,5 o 0 punti fairplay per squadra.

4. L'osservatore fairplay valuta le due squadre =

2 punti, 1,5 punti, 1 punto, 0,5 punti o 0 punti

Un osservatore fairplay guarda la partita e dà la sua valutazione. Può dare massimo 2 punti per partita. I punti sono da dividere come meglio crede tra le due squadre.

PER OGNI PARTITA IL PUNTEGGIO MASSIMO FAIRPLAY È DUNQUE DI 5 PUNTI.

SISTEMA DI PUNTEGGIO CLASSICO

La squadra che ha fatto più goal vince 3 punti.

La squadra che perde vince 0 punti.

In caso di pareggio ogni squadra guadagna 1 punto.

SISTEMA DI PUNTEGGIO CLASSICO

Squadra A vs Squadra B - La squadra A segna 3 reti, la squadra B ne segna 1.

Numero di punti squadra A: 3

Numero di punti squadra B: 0

Punti Fairplay squadra A:

1 autovalutazione

0,5 valutazione della squadra avversaria

0,5 valutazione arbitro

1 valutazione osservatore fairplay

Totale: 3 punti

Punti Fairplay squadra B:

1 autovalutazione

1 valutazione della squadra avversaria

1 valutazione arbitro

2 valutazione osservatore fairplay

Totale: 5 punti

La squadra A è dunque in testa alla classifica "classica". La squadra B è in testa nella classifica fairplay.

VAI AL GOAL



there's no offside

REGOLAMENTO

Questo regolamento è valevole per le finali regionali e nazionali.

Per il vostro torneo locale potete utilizzare questo regolamento o adattarlo ai vostri bisogni.

TORNEO REGIONALE E NAZIONALE

- Ogni comune può iscrivere fino a 2 squadre per categorie d'età (1 squadra per la classifica "classica" e 1 squadra per la classifica fairplay per ogni categoria d'età.)
- In caso di tornei a cui partecipano più comuni (o più centri giovanili) è possibile iscrivere più squadre alle finali regionali. Vi preghiamo di contattarci per decidere insieme i dettagli.
- Le squadre che vinceranno le varie categorie al torneo regionale, potranno partecipare alle finali svizzere (data e luogo da confermare, ma solitamente a fine ottobre). Le squadre vincitrici delle finali svizzere saranno invitate a partecipare al torneo internazionale di Monaco, Germania (regole covid permettendo). I costi legati alla partecipazione al torneo internazionale saranno presi a carico.

