

20 MAG 2022



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ VALENZANA MARO

VIA NAPOLI 1 CITTÀ VALENZA CAP 15068

TEL 0131963760 FAX _____ MAIL VALENZANA.MARO.GIANNINI@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA: MEMORIAL CRISTIANO MIZU

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI VALENZA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 21 MAGGIO

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GARANO, VIA ASTIGLIANO, VALENZA

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 01.01.2015 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

VALENZANA MARO, POZZOLENSE, CASTELLARZO, FULVIO, ALESSANDRIA CASALE

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° 12

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

PICCOLI AMICI / GIOCHI DI ABILITÀ MISCHIA E MINIPARTITE 3VS3 (DIA. CAMPO 15+30 X 10 = 15)

PRINCIPIANTI / GIOCHI ABILITÀ E MINIPARTITE 5VS5 (DIA. CAMPO 25+40 X 18 = 25)

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)

GIOCO LUDICO MOTORIO

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 5 MINUTI CIASCUNO

**CLASSIFICHE
NON SONO PREVISTE 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

MEMORIAL CRISTIANO NEGRI 2015/2016

SQUADRE PARTECIPANTI

Girone 1: VALENZANA MADO, CASALE A, CASTELLAZZO, POZZOLESE

Girone 2: CASALE B, FULVIUS, ALESSANDRIA

PROGRAMMA GARE

ORE 10.00

GIRONE 1 - VALENZANA MADO - CASALE A

ORE 10.20

GIRONE 2 - FULVIUS - CASALE B

ORE 10.40

GIRONE 1 - CASTELLAZZO - POZZOLESE

ORE 11.00

GIRONE 1 - VALENZANA MADO - CASTELLAZZO

ORE 11.20

GIRONE 2 - FULVIUS - ALESSANDRIA

ORE 11.40

GIRONE 1 - CASALE A - POZZOLESE

ORE 12.00

GIRONE 2 - CASALE B - ALESSANDRIA

ORE 12.20

GIRONE 1 - VALENZANA MADO - POZZOLESE

ORE 13.00

GIRONE 1 - CASTELLAZZO - CASALE A

ORE 16.20

PRIMA CLASSIFICATA GIRONE 1 - SECONDA CLASSIFICATA GIRONE 2



ORE 16.55

PRIMA CLASSIFICATA GIRONE 2 – SECONDA CLASSIFICATA GIRONE 1

ORE 17.15

FINALE 3° POSTO

ORE 17.35

FINALE 1° POSTO



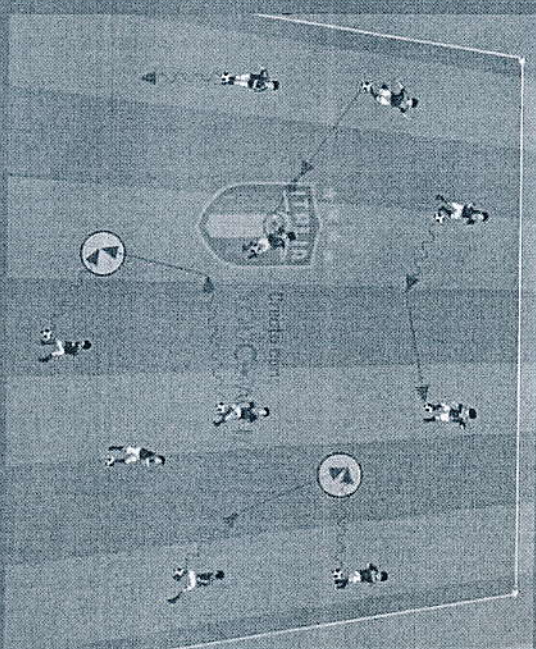
PREMIAZIONI

Gli autoscontri

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

