



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI ALESSANDRIA



1 Aprile 2023

Prot. 2022-2023

Spett.le
TIGER NOVI

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
"11° Memorial – La Benedicta"**

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.

Si precisa che il torneo dovrà svolgersi in ottemperanza al protocollo F.I.G.C. del 06/07/2022 versione 1 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento dell'emergenza epidemiologica da Covid.

Cordiali saluti





A.S.D.
TIGER NOVI
“Calcio e Solidarietà”

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE - LA SOCIETÀ; A.S.D.TIGER NOVI (Mtr.933970)

– Novi Ligure 15067 – asdtigernovi@hotmail.it –

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE;

___ REGIONALE **X** PROVINCIALE ___ LOCALE

DENOMINATO: **11°Memorial “LA BENEDICTA”**

IN COLLABORAZIONE CON Comune di NOVI LIGURE ed A.N.P.I.

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO - **25 APRILE 2023** - PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **STADIO COMUNALE “COSTANTE GIRARDENGO”** di Novi Ligure

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 01.01.2016 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

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°10

SQUADRE PARTECIPANTI; Tiger Novi 933970– Libarna 954862– Ovadese 947054 – Capriatese 915925

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 **Girone all'italiana.**

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO **3 > 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI **PALLONI N° 4 IN GOMMA**

TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI , POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI".

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

Tiger Novi 933970– Arquatese 59088 – Acqui 204527 - Calcio Novese 945295 – Castellazzo 70310.

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 SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA.

SARANNO FORMATI N° 1 GIRONI DA N°5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE;

GIRONE all'ITALIANA

ART.8 CLASSIFICHE - LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI: 3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO – 0 PUNTI PER LA SCONFITTA IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

- 1.ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
- 2.RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1VS1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
- 3.NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
- 4.MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
- 5.SORTEGGIO

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10' MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 7 > 7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

ART.10 TIRI 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 CALCIATORI DI 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; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

ART. 16 **ASSICURAZIONE** - È 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 RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.

ASD TIGER NOVI
Scuola Calcio Milan
N. TIMBRO P.I.G.C. 933970
SOCIETÀ n. 92031010666
Piazzale Indipendenza - Novi Ligure
339.7334611 366.4090639
asd tigernovi@hotmail.it

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Franco CILIBERTO
TEL. 339/7334611

**PICCOLI
AMICI**

h.

10.00	TIGER NOVI	OVADESE		
10.30	CAPRIATESE	LIBARNA		
11.00	OVADESE	CAPRIATESE		
11.30	LIBARNA	TIGER NOVI		
12.00	CAPRIATESE	TIGER NOVI		
12.30	OVADESE	LIBARNA		
13.00	PREMIAZIONE			

Campo C (Partitella)

Campo D (Giochi)

RE DEI PORTIERI - In un campo 20x20 mt. con 6 giocatori per squadra. Uno alla volta deve calciare la palla da una distanza delimitata di 10 mt. verso il portiere. Chi tira va successivamente in porta e si prosegue in tal modo.

GLI AUTOSCONTRI - In un campo 20x20 mt. sei giocatori contro sei. Ogni squadra cerca di colpire il pallone della squadra avversari.

RE DEI PORTIERI

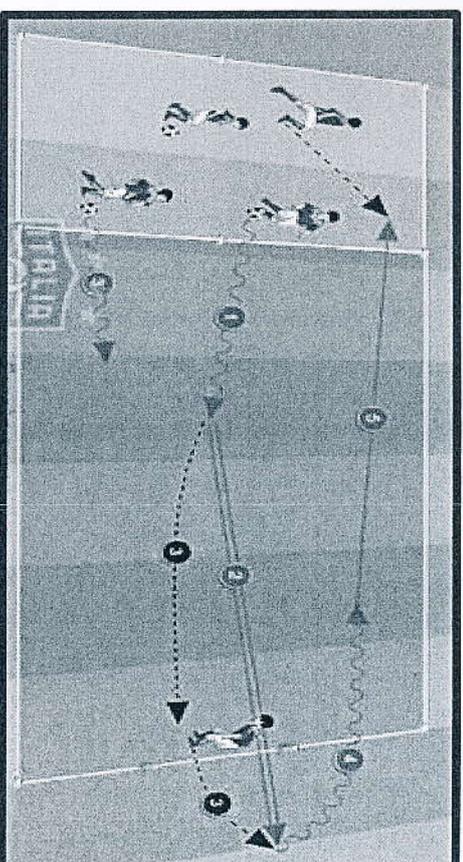
Area di gioco: 20x20 metri

• 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 divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato 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 posiziona 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 "via" 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 crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.



Kinder

FOOTBALLING

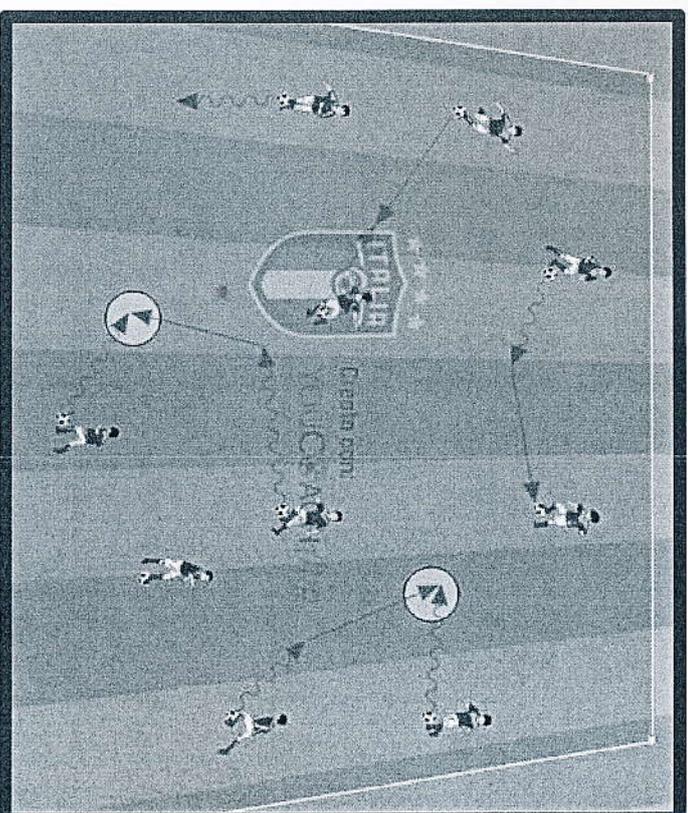


GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

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

Kinder
100 ANNI
1906-2006

