



Data 15/5/2023

Protocollo 1051/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
CANADA'  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
MEMORIAL "VITTORIO MERO" – PICCOLI AMICI – 04/06/2023**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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.

Lo svolgimento del torneo è subordinato al rispetto del protocollo FIGC del 22/12/2022 u.s., versione 2 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione sportiva 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento della diffusione del contagio da COVID-19" reperibile sul sito [www.figc.it](http://www.figc.it)

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





G.S.D. Canada  
Strada Vicinale Cantarana  
13100 Vercelli

## REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI MEMORIAL "VITTORIO MERO"

### ORGANIZZAZIONE

La Società G.S.D. Canada con sede legale in via Cantarana a Vercelli, telefono 0161257266, mail [segreteria@gsdcanada.it](mailto:segreteria@gsdcanada.it) indice ed organizza una manifestazione a carattere REGIONALE denominato Memorial "Vittorio Mero" che si disputerà domenica **4 giugno 2023** presso l'impianto sportivo "Silvio Piola" di Via Massaua a Vercelli

### 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**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

Al Torneo prenderanno parte le sottoindicate società

- GSD Canada
- A.S. Casale Calcio
- Piemonte Sport
- F.C. Pro Vercelli
- Scuole Cristiane
- Virtus Vercelli

### 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

### FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula:

Le squadre sono inserite in un girone all'italiana, con partite 3 > 3 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte e utilizzo di palloni n.° 3

Prima dello svolgimento delle mini gare saranno svolti i giochi ludico didattici seguendo il calendario allegato

Si effettueranno i seguenti giochi ludico didattici

- **Gli Autoscontri**



## - Re dei Portieri

### TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

Le mini gare avranno durata di **8 minuti** ciascuno  
I giochi ludico didattici avranno durata di **6 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  
Davide Bordin



# CALENDARIO MEMORIAL "VITTORIO MERO"

Domenica 4 giugno 2023

## Squadre partecipanti

Canadà  
Casale  
Piemonte Sport  
Pro Vercelli  
Scuole Cristiane  
Virtus Vercelli

h.9.30

Campo 1 Canadà - Piemonte Sport  
Campo 2 Scuole Cristiane - Virtus Vercelli  
Campo 3 Pro Vercelli - Casale

h.10.00

Campo 1 Canadà - Scuole Cristiane  
Campo 2 Piemonte Sport - Casale  
Campo 3 Virtus Vercelli - Pro Vercelli

h.10.30

Campo 1 Canadà - Casale  
Campo 2 Pro Vercelli - Scuole Cristiane  
Campo 3 Piemonte Sport - Virtus Vercelli

h.11.00

Campo 1 Scuole Cristiane - Casale  
Campo 2 Canadà - Virtus Vercelli  
Campo 3 Pro Vercelli - Piemonte

h.11.30

Campo 1 Canadà - Pro Vercelli  
Campo 2 Scuole Cristiane - Piemonte Sport  
Campo 3 Casale - Virtus Vercelli



*Beccia Pal*  
COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA  
F.I.G.C.  
L.N.D.

# RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution

programmazione

PIEMONTE VALLE D'AOSTA  
F.I.G.C.  
L.N.D.  
COMITATO REGIONALE

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

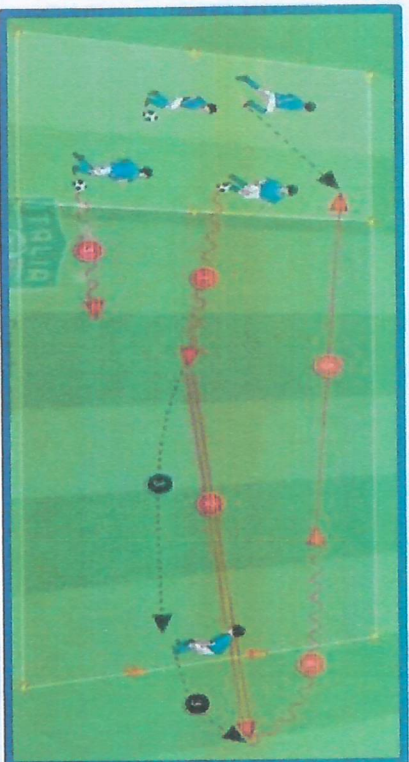
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

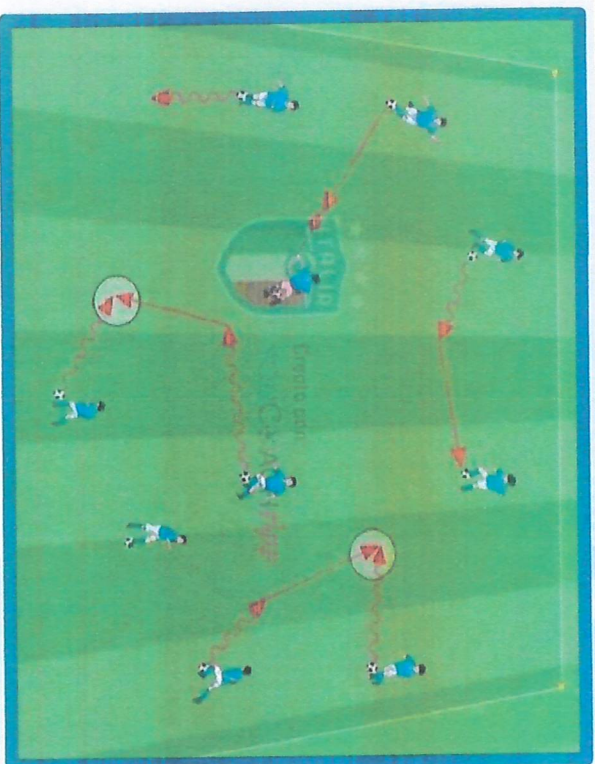
# GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO  
**evolution**  
programme

REGIONALE VALLE D'AOSTA  
F.I.G.C.  
L.N.D.

- 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