



Data 15/5/2023

Protocollo 1055/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASTI
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
3° TORNEO "ASTI CUP" - PICCOLI AMICI – 02/06/2023**

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

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





A.S.D. ASTI



SCUOLA CALCIO ELITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD ASTI

VIA Ugo Foscolo n. 19 CITTÀ ASTI CAP 14100

TEL 01411764324 FAX 01411764324 MAIL segreteria@asdasti.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: 3° TORNEO "ASTI CUP"

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI VENERDI' 2 GIUGNO 2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Stadio "Bosia" in via U. Foscolo 19 ad Asti



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

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

ASTI ROSSO 63519, ASTI BIANCO 63519, ALBESE 71074, CHIERI 930580, LENCI POIRINO 941840

ORANGE FUTSAL ASTI 918893, VIRTUS CALCIO 952709, S.D. SAVIO ASTI 953686

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

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

DURANTE LA GIORNATA LE SQUADRE SI AFFRONTERANNO IN GARE DI SOLA ANDATA

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)

IL RE DEI PORTIERI E GLI AUTOSCONTRI

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





A.S.D. ASTI



SCUOLA
CALCIO ELITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



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
ISOLDI ANTONIO





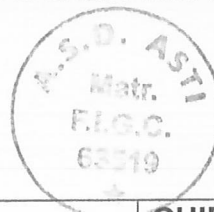
3° TORNEO ASTI CUP



VENERDI' 02 GIUGNO 2023

Modalità: TORNEO A OTTO SQUADRE PICCOLI AMICI (2016/2017)
GIRONE UNICO due tempi da 10 minuti

SQUADRE:



S. D. SAVIO ASTI	ALBESE	CHIERI
LENCI POIRINO	ORANGE	VIRTUS TORINO
ASTI ROSSO	ASTI BIANCO	

ORA	PARTITE CAMPO 1	PARTITE CAMPO 2	PARTITE CAMPO 3
09.30	S. D. SAVIO ASTI - LENCIS POIRINO	CHIERI - ASTI BIANCO	ALBESE - ASTI ROSSO
10.00	ORANGE - VIRTUS TORINO	LENCIS POIRINO - ALBESE	ASTI BIANCO - S. D. SAVIO ASTI
10.30	ASTI ROSSO - ORANGE	VIRTUS TORINO - CHIERI	S. D. SAVIO ASTI - ALBESE
11.00	CHIERI - ASTI ROSSO	ORANGE - LENCIS POIRINO	VIRTUS TORINO - ASTI BIANCO
11.30	S. D. SAVIO ASTI - ORANGE	LENCIS POIRINO - CHIERI	ASTI ROSSO - VIRTUS TORINO

GIOCHI LUDICO MOTORI IN TUTTI E TRE I CAMPI

PAUSA PRANZO

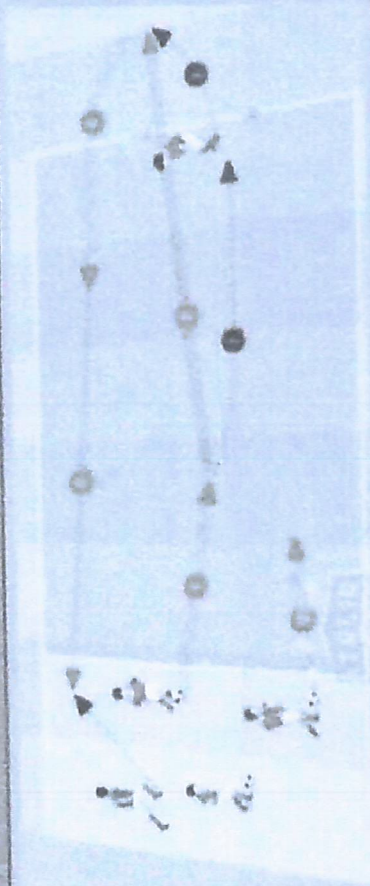
15.00	CHIERI - S. D. SAVIO ASTI	ORANGE - ALBESE	ASTI ROSSO - ASTI BIANCO
15.30	S. D. SAVIO ASTI - VIRTUS TORINO	LENCIS POIRINO - ASTI ROSSO	ORANGE - ASTI BIANCO
16.00	ASTI BIANCO - ALBESE	VIRTUS TORINO - LENCIS POIRINO	CHIERI - ORANGE
16.30		ALBESE - CHIERI	ASTI BIANCO - LENCIS POIRINO
17.00		ASTI ROSSO - S. D. SAVIO ASTI	VIRTUS TORINO - ALBESE

GIOCHI LUDICO MOTORI IN TUTTI E TRE I CAMPI

PREMIAZIONI ORE 17.30



il re dei portieri



- Tempo di svolgimento: 10 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 defensori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di entrare tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare).

promettono 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 anche direttamente (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

- Tempo di svolgimento: 10 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 calcinati 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).
- Saltando in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo