



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO

17 Maggio 2023
N° 261/Tor.

SPETT.LE SOCIETA'
LUSERNA
SEDE

**OGGETTO : Autorizzazione Torneo
"26^ Torneo Giovanile" – Piccoli Amici – Il 03/06/2023**

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, 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

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via del Gibuti, 1 - 10064 Pinerolo (TO)
Zona industriale La Forporata
10064 Pinerolo - (TO)

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Il Delegato
MUCCIOLO Pierluigi Tel. 0121.377137
Zona industriale La Forporata
10064 Pinerolo (TO)



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



26^ TORNEO GIOVANILE

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

La Società USD LUSERNA CALCIO indice un torneo a carattere LOCALE denominato "26^ TORNEO GIOVANILE" che si disputerà SABATO 03 GIUGNO 2023 presso l'impianto sportivo Stadio Comunale G.Bertolotto sito in LUSERNA SAN GIOVANNI, Via Airali 13

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

La Manifestazione è riservata ai calciatori appartenenti alla categoria PICCOLI AMICI regolarmente tesserati F.G.I.C. con la propria società per la stagione in corso NATI DAL 01/01/2016 AL COMPIMENTO DEL 5° ANNO DI ETA'

SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sotto indicate società:
LUSERNA BIANCO, LUSERNA BLU, SOCCER ACADEMY P.R. 1964, SAN PIETRO VL, CUMIANA SPORT, TORRE PELLICE

ELENCO GIOCATORI

Le Società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di nr 12.

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Le attività si svolgeranno con la formula del GIRONE ALL'ITALIANA con partite di sola andata. NON SONO PREVISTI PARTIRE A CONFRONTO DIRETTO DI FINALI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA (si allega calendario). SARA' FORMATO UN UNICO GIRONE A 6 SQUADRE.

F.I.C.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



SVOLGIMENTO

Le partite si giocano 3vs3 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni nr3 in gomma

GIOCO LUDICO DIDATTICO:

- **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.
- **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.

TEMPI DI GARA

Le mini gare avranno la durata di 5' ciascuno

I giochi ludici avranno la durata di 5' ciascuno

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Federazione Distrettuale di Pinerolo
Via dei Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.

U.S.D. LUSERNA CALCIO

Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"

SOCIETA' FONDATA NEL 1910

Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



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 ludici
- I giocatori devono prendere parte almeno ad una mini partita 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

E' Responsabilità di ogni società partecipante garantire 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 nr1 del Settore Giovanile e Scolastico alla stagione sportiva in corso

U.S.D. LUSERNA CALCIO
SEDE SOCIALE: STADIO COMUNALE
Via Airali, 13 - Tel. 0121/90.25.26
10062 LUSERNA SAN GIOVANNI (TO)
P. IVA 07206140019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'

RESPONSABILE DEL TORNEO SIG. PEANO LUCA MICHELE
+39 339.4047302

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



"26^ TORNEO GIOVANILE"

PRIMI CALCI 1^ ANNO 2015

SABATO 03 GIUGNO 2023

LUSERNA SAN GIOVANNI, STADIO G.BERTOLOTTO, VIA AIRALI 13

CALENDARIO DEL TORNEO

GIRONE UNICO
LUSERNA BIANCO
LUSERNA BLU
CUMIANA SPORT
SOCCER ACADEMY P.R. 1964
SAN PIETRO VL
TORRE PELLICE

ORARIO	INCONTRO
14.30	LUSERNA BIANCO - SOCCER ACADEMY P.R. 1964
14.30	LUSERNA BLU - SAN PIETRO VL
15.00	CUMIANA SPORT - TORRE PELLICE
15.00	SAN PIETRO VL - SOCCER ACADEMY P.R. 1964
15.30	LUSERNA BIANCO - CUMIANA SPORT
15.30	TORRE PELLICE - LUSERNA BLU
16.00	LUSERNA BIANCO - LUSERNA BLU
16.00	CUMIANA SPORT - SOCCER ACADEMY P.R. 1964
16.30	TORRE PELLICE - SAN PIETRO VL
16.30	SOCCER ACADEMY P.R. 1964 - LUSERNA BLU
16.30	LUSERNA BIANCO - TORRE PELLICE
16.30	CUMIANA SPORT - SAN PIETRO VL
17.00	LUSERNA BIANCO - SAN PIETRO VL
17.00	LUSERNA BLU - CUMIANA SPORT
17.30	TORRE PELLICE - SOCCER ACADEMY P.R. 1964

A FINE MANIFESTAZIONE TUTTI I RAGAZZI VERRANNO PREMIATI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 11/ - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

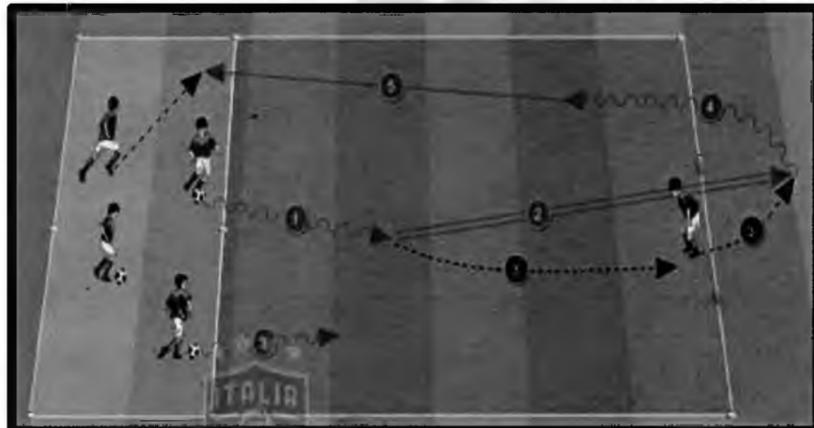
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.



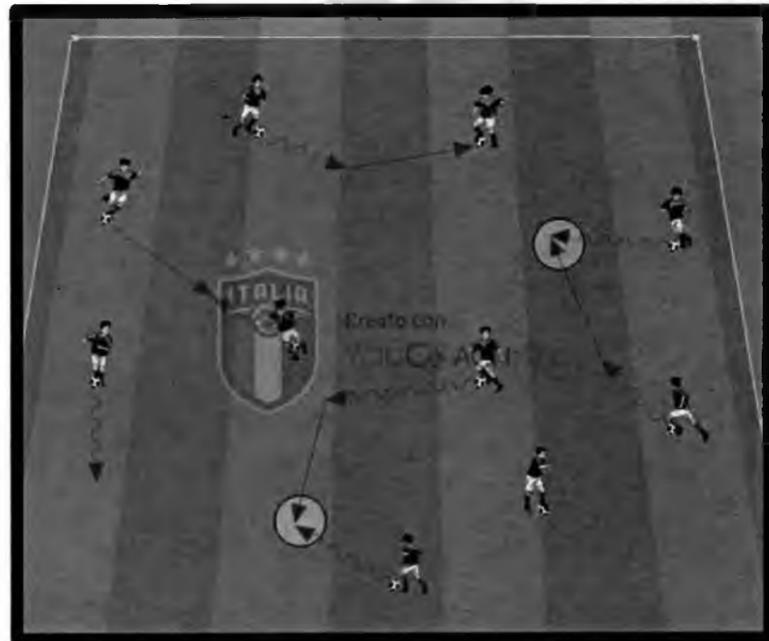
GLI AUTOSCONTRI

- 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 colpiscano 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

