



Data 15/5/2023

Protocollo 1028/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ARONA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
TORNEO CITTA' DI ARONA 2023 – PICCOLI AMICI – 27/05/2023**

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





Asd Arona Calcio



REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **ASD ARONA CALCIO**

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE **REGIONALE** PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: **TORNEO CITTA' DI ARONA 2023**

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO **SABATO 27 MAGGIO 2023 (POMERIDIANO)**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **VIA MONTE NERO 47 – ARONA (NO)**

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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ' :

ARONA CALCIO	Matr. 917181
UNION NOVARA	Matr. 74812
VEVERI	Matr. 710900
VERBANIA	Matr. 953729
VERGIATESE	Matr. 54900
BEAVERS	Matr. 943453
ORNAVASSESE	Matr. 35390

ELENCHI 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 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)

PARTITE: SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA. VERRANNO POI RIFORMATI ALTRI 2 GIRONI CON LE STESSE MODALITÀ'.

PER OGNI INCONTRO + SI FARANNO ANCHE 2 GIOCHI LUDICI (RE DEI PORTIERI PRIMA FASE + AUTOSCONTRI SECONDA FASE)

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

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



Asd Arona Calcio



CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

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,

TIRI DI RIGORE

NON SONO CONSENTITI

TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO CONSENTITI

ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBRATE 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.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG.RA ELENA COLOMBO TEL. 333 6778185

TIMBRO E FIRMA DEL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



Torneo
“CITTA’ DI ARONA 2022”
SABATO 27 MAGGIO 2023 (giornaliero)
Via Monte Nero, 47 – ARONA (NO)
Cat. PICCOLI AMICI a 8 squadre

PICCOLI AMICI	
GIRONE VERDE	GIRONE AZZURRO
ARONA VERDE	ARONA BIANCO
VERGIATESE	BEAVERS
VERBANIA	VEVERI
UNION NOVARA	ORNAVASSESE

AL TERMINE DI OGNI PARTITA VERRA' FATTO IL GIOCO : RE DEI PORTIERI

GIRONE “VERDE” (tempo unico da 5 minuti) – CAMPO “A”			
Ore 14.30	ARONA VERDE	VERGIATESE	
Ore 14.45	VERBANIA	UNION NOVARA	
Ore 15.00	ARONA VERDE	VERBANIA	
Ore 15.15	VERGIATESE	UNION NOVARA	
Ore 15.30	ARONA VERDE	UNION NOVARA	
Ore 15.45	VERGIATESE	VERBANIA	

GIRONE “AZZURRO” (tempo unico da 5 minuti) – CAMPO “B”			
Ore 14.30	ARONA BIANCO	BEAVERS	
Ore 14.45	VEVERI	ORNAVASSESE	
Ore 15.00	ARONA BIANCO	VEVERI	
Ore 15.15	BEAVERS	ORNAVASSESE	
Ore 15.30	ARONA BIANCO	ORNAVASSESE	
Ore 15.45	BEAVERS	VEVERI	

Riformulazione a sorteggio di due gironi da cinque con le stesse modalità di gioco della mattinata
con il gioco GLI AUTOSCONTRI (al posto del RE DEI PORTIERI)

A seguire ... SORPRESA per TUTTI I BAMBINI

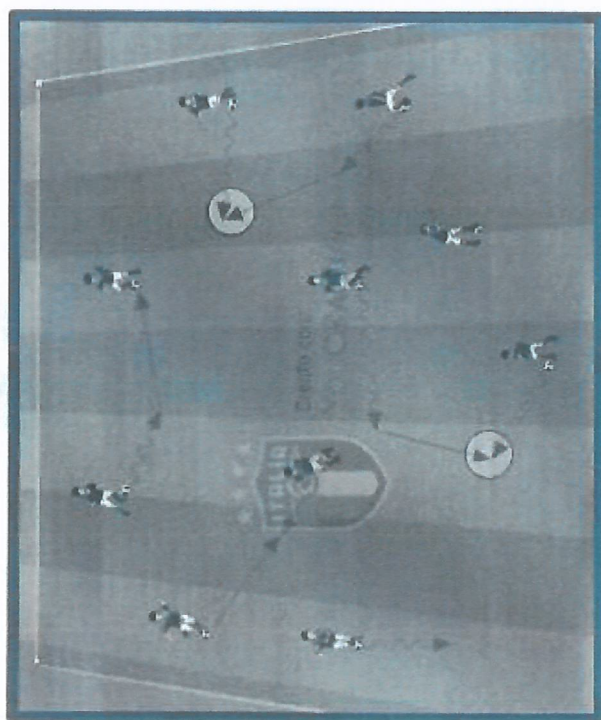


GLI AUTOSCONTRI

- 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



RE DEI PORTIERI

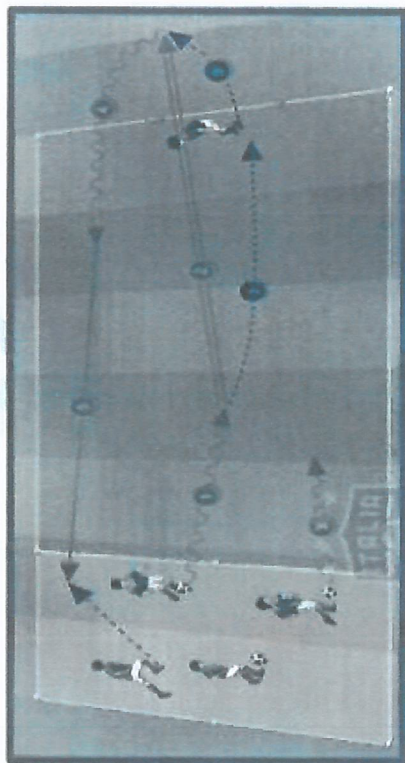
Area di gioco: 20x20 metri

- 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.