Data 15/5/2023

Protocollo 1040/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CAVAGLIA'
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
1° MEMORIAL GIUSEPPE VALENTINO – PICCOLI AMICI – 31/05/2023

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

Via Tiziano Vecellio, 8 – 10126 Torino – Tel. 011.5654611
web: piemontevda.lnd.it E-mail: piemontevda@lnd.it – pec: figc.lnd.crpiemontevaosta@legalmail.it

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ Cavaglià

VIA Moriondo, 3 CITTÀ Cavaglià CAP 13881

TEL _____ FAX _____ MAIL _____

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE ☒ **REGIONALE** ☐ **PROVINCIALE** ☐ **LOCALE**

DENOMINATA: 1° Memorial Giuseppe Valentino

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 31/05/2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Cavaglià

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)**

Cavaglià Blu, cavaglià Granata, Diavoletticalcio Vercelli, Sparta Novara

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° 8

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

Sarà formato un unico girone da N°4 squadre che si incontreranno tra di loro con gare di andata e ritorno

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)

Re dei Portieri

Gli Autoscontri

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

☒ LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 12 MINUTI CIASCUNO

☒ I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

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

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.

TIMBRO SOCIETÀ

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
De Rosa Bartolomeo

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

1° Memorial Giuseppe Valentino

CATEGORIA Piccoli amici 2016/17

21 MAGGIO 2023

1° FASE ANDATA

1) Cavaglià blu
2) Cavaglià granata
3) Sparta Novara
4) Diavoletti Calcio Vercelli

Pulcini

Giorno	Orario		Gara			Risultato	
21/05/23	10,20		Cavaglià blu	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		
	10,45		Cavaglià granata	VS	Cavaglia' blu		
	11,10		Sparta Novara	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		
	11,35		Cavaglià blu	VS	Sparta Novara		
	12,00		Cavaglià granata	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		

12:30 Pranzo

2° FASE RITORNO

Giorno	Orario	girone	Gara			Risultato	
21/05/23	14:30	C	Cavaglià blu	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		
	14:55	D	Cavaglià granata	VS	Cavaglia' blu		
	15:20	C	Sparta Novara	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		
	15:45	D	Cavaglià blu	VS	Sparta Novara		
	16:40	C	Cavaglià granata	VS	Diavoletti Calcio Vercelli		
21/05/23	18:00	P R E M I A Z I O N E					

REGOLAMENTAZIONE GARA

5 atleti in campo, n° 3 atleti di riserva, utilizzo pallone n° 4, tempi di gioco n° 2 di minuti 6 ciascuno

NORME DI RINVIO

Per tutto quanto non previsto e contemplato si applicheranno le vigenti norme federali.

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

GLI AUTOSCONTRI

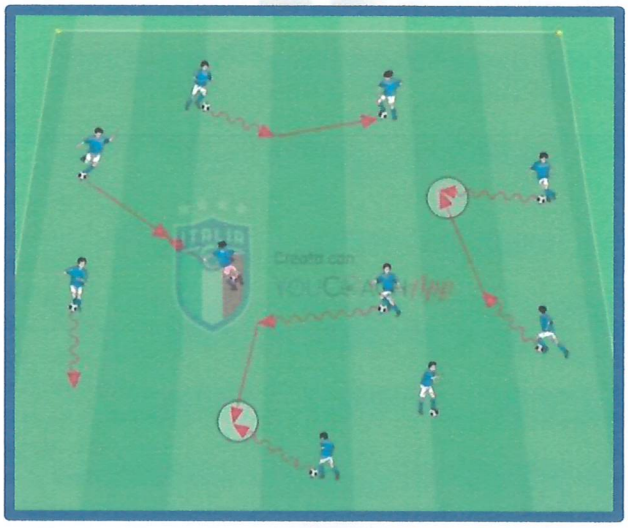
• Area di gioco: 18x18 metri
• Giocatori: 6
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

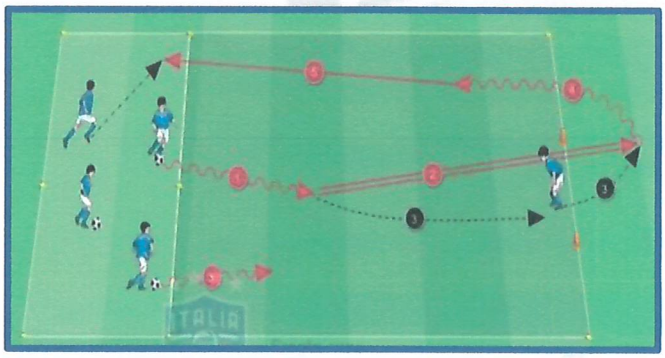
COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.

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.

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