



Data 13/5/2023

Protocollo 997/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
S.D. SAVIO ASTI
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
31° TORNEO "EMILIO E VIRGINIA POZZO " – 60° ANNIVERSARIO FONDAZIONE –
PICCOLI AMICI – 03/06/2023**

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



**S.D. SAVIO
ASTI**

Via Tosi, 30 - 14100 Asti
Tel. 0141/470444



**SCUOLA
CALCIO ELITE**
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Genova Cricket and Football Club SpA
VIA RONCHI 67, 16155 GENOVA PEGLI

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

**A.S.D.
S.D.SAVIO ASTI**

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD S.D. SAVIO ASTI

VIA BADONI N. 23 CITTÀ ASTI CAP 14100

TEL 0141470444 FAX _____ MAIL segreteria@sdsastl.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA: 31° TORNEO "EMILIO E VIRGINIA POZZO" - 60° ANNIVERSARIO FONDAZIONE

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 03 GIUGNO 2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA TOSI N. 30 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, S.D. SAVIO ASTI GIALLO 953686, S.D. SAVIO ASTI VERDE 953686, NUOVA ASTIGIANA 915851, FULVIUS VALENZA 710206

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.
S.D.SAVIO ASTI**





**S.D. SAVIO
ASTI**

Via Tosl, 30 - 14100 Asti
Tel. 0141/470444



**SCUOLA
CALCIO ÉLITE**
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



Genoa Cricket and Football Club SpA
VIA RONCHI 67, 16155 GENOVA PEGLI

**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
AVERNA RICCARDO





31° TORNEO "EMILIO E VIRGINIA POZZO"
60° ANNIVERSARIO FONDAZIONE



TORNEO A 6 SQUADRE – Piccoli Amici 2016/2017

Sabato 03 giugno 2023

**A.S.D.
S.D.SAVIO ASTI**

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

SQUADRE:

S. D. SAVIO GIALLO	NUOVA ASTIGIANA	ASTI ROSSO
S. D. SAVIO VERDE	ASTI BIANCO	FULVIUS VALENZA

PROGRAMMA DEL MATTINO			
ORA	PARTITE CAMPO 1	PARTITE CAMPO 2	GIOCHI LUDICI CAMPO 3
10.00	S D SAVIO GIALLO - ASTI ROSSO	S D SAVIO VERDE - ASTI BIANCO	
10.30	FULVIUS VALENZA - NUOVA ASTIGIANA	ASTI ROSSO - ASTI BIANCO	
11.00	S D SAVIO GIALLO - NUOVA ASTIGIANA	S D SAVIO VERDE - FULVIUS VALENZA	
11.30	NUOVA ASTIGIANA - ASTI ROSSO	FULVIUS VALENZA - ASTI BIANCO	
PAUSA PRANZO			
PROGRAMMA DEL POMERIGGIO			
ORA	PARTITE CAMPO 1	PARTITE CAMPO 2	GIOCHI LUDICI CAMPO 3
14.30	S D SAVIO VERDE - S D SAVIO GIALLO	ASTI BIANCO - NUOVA ASTIGIANA	
15.00	S D SAVIO GIALLO - FULVIUS VALENZA	S D SAVIO VERDE - ASTI ROSSO	
15.30	ASTI ROSSO - FULVIUS VALENZA	ASTI BIANCO - S D SAVIO GIALLO	
16.00	NUOVA ASTIGIANA - S D SAVIO VERDE		
PREMIAZIONE ORE 16.30			



il re dei portieri

- Tempo di svolgimento: 10 minuti

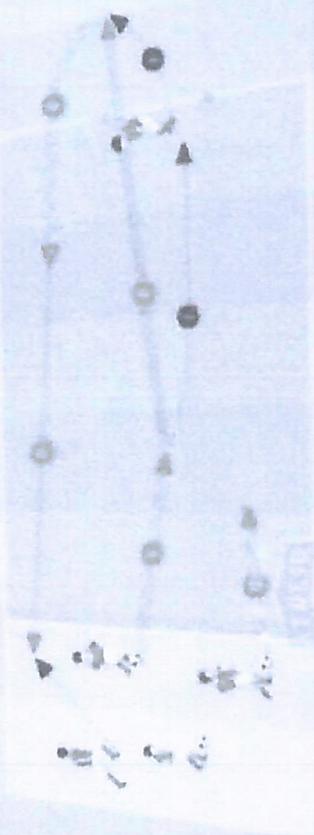
Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato del tiro in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione 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 libero di partenza (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

Sel giocatori erodiscono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

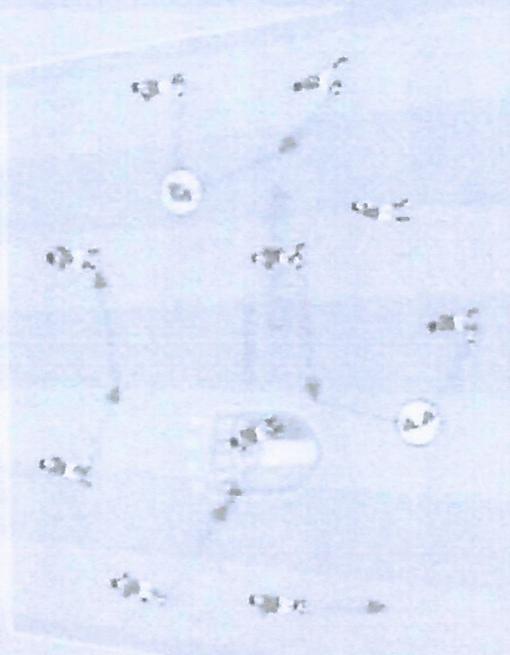
- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando

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).
- Saldando in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo