



Data 8/6/2023

Protocollo 1228/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
FORNO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
2° Memorial Giuseppe e Mauro Rostagno – Piccoli Amici – 18/06/2023**

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](http://www.figc.it)

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia



## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

**ORGANIZZAZIONE**  
LA SOCIETÀ GS FORNO

VIA CASTAGNERI

CITTÀ FORNO C. SE

CAP 10084

TEL \_\_\_\_\_

FAX \_\_\_\_\_

MAIL \_\_\_\_\_

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 2° MEMORIAL GIUSEPPE E MAURO ROSTAGNO

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 18 GIUGNO

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GIUSEPPE ROSTAGNO, VIA CASTAGNERI

### 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 COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: **(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)**  
GS FORNO - VALLORCO - VALMALONE - ALICESE ORIZZONTI - ASD CIRIE'

### 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

GIORNO UNICO DA 5 SQUADRE CHE SI AFFRONTERRANNO TUTTE IN SCONTRO DIRETTO 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)

RE DEI PORTIERI

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

**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 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

*Carlo Fioतो Hawo*





A.S D. G.S. FORNO  
CAMPO SPORTIVO G. ROSTAGNO.  
VIA CASTAGNERI - 10084, FORNO C.SE (TO)

[gs.fornocalcio@libero.it](mailto:gs.fornocalcio@libero.it)

[www.asdgsforno.it](http://www.asdgsforno.it)

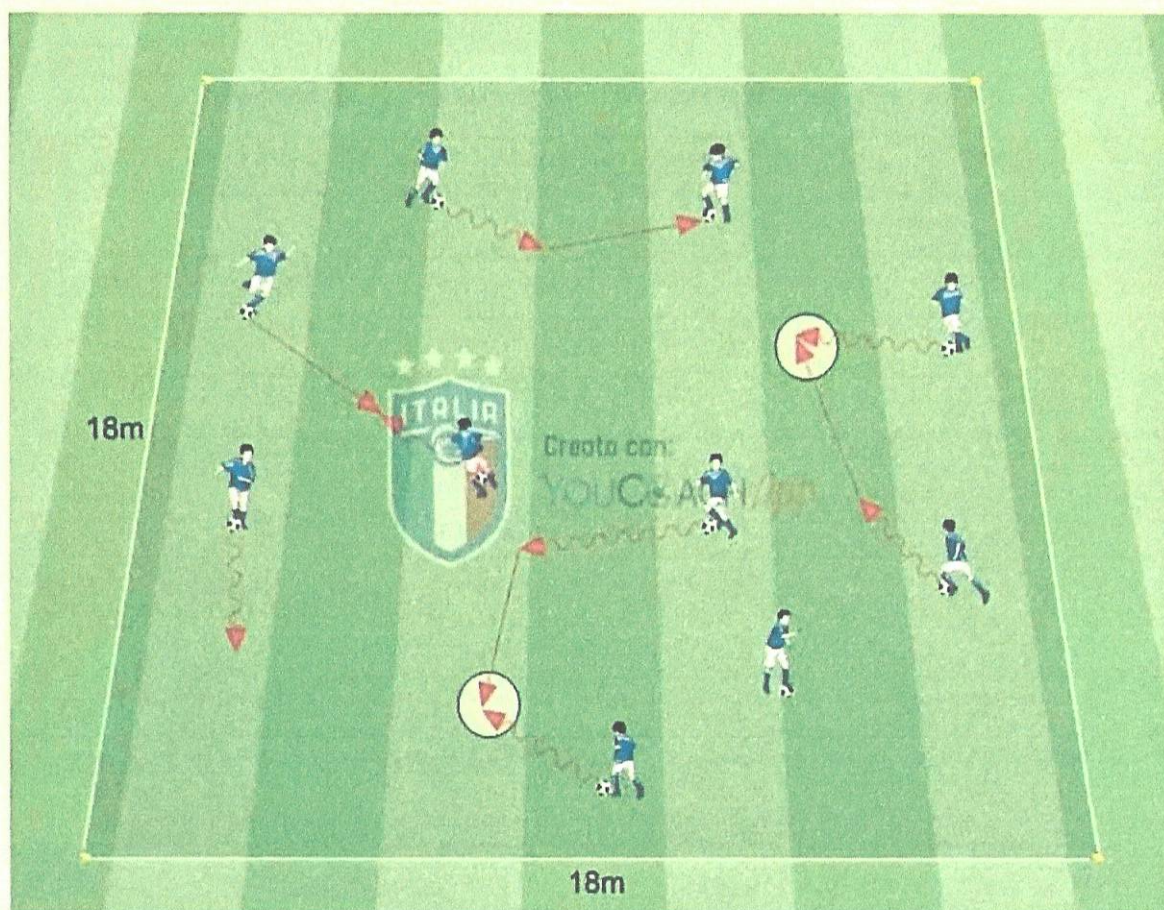
## 2° MEMORIAL GIUSEPPE & MAURO ROSTAGNO

PICCOLI AMICI

2 TEMPI DA 10' - 3 VS 3 – AUTOARBITRAGGIO – GIRONE UNICO  
DOMENICA 18 GIUGNO PRESSO IL CAMPO SPORTIVO GIUSEPPE ROSTAGNO, A  
FORNO C.SE, VIA CASTAGNERI

ORARIO	PARTITA	RISULTATO
10.00 - 10.30	GS FORNO - VALMALONE	
10.30 - 11.00	VALLORCO - ALICESE	
11.00 - 11.30	GS FORNO - ASD CIRIE'	
11.30 - 12.00	VALLORCO - VALMALONE	
12.00 - 12.30	ALICESE - ASD CIRIE'	
12.30 - 14.00	PAUSA PRANZO	
14.00 - 14.30	GS FORNO - VALLORCO	
14.30 - 15.00	VALMALONE - ALICESE	
15.00 - 15.30	VALLORCO - ASD CIRIE'	
15.30 - 16.00	GS FORNO - ALICESE	
16.00 - 16.30	ASD CIRIE' - VALMALONE	
17.00	PREMIAZIONE	

## GLI AUTOSCONTRI



### ORGANIZZAZIONE

Si gioca all'interno di un campo di forma quadrata. Dieci giocatori partono ciascuno con un pallone.

### DESCRIZIONE

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

### REGOLE

- 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:

## GLI AUTOSCONTRI

- 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.

### VARIANTI

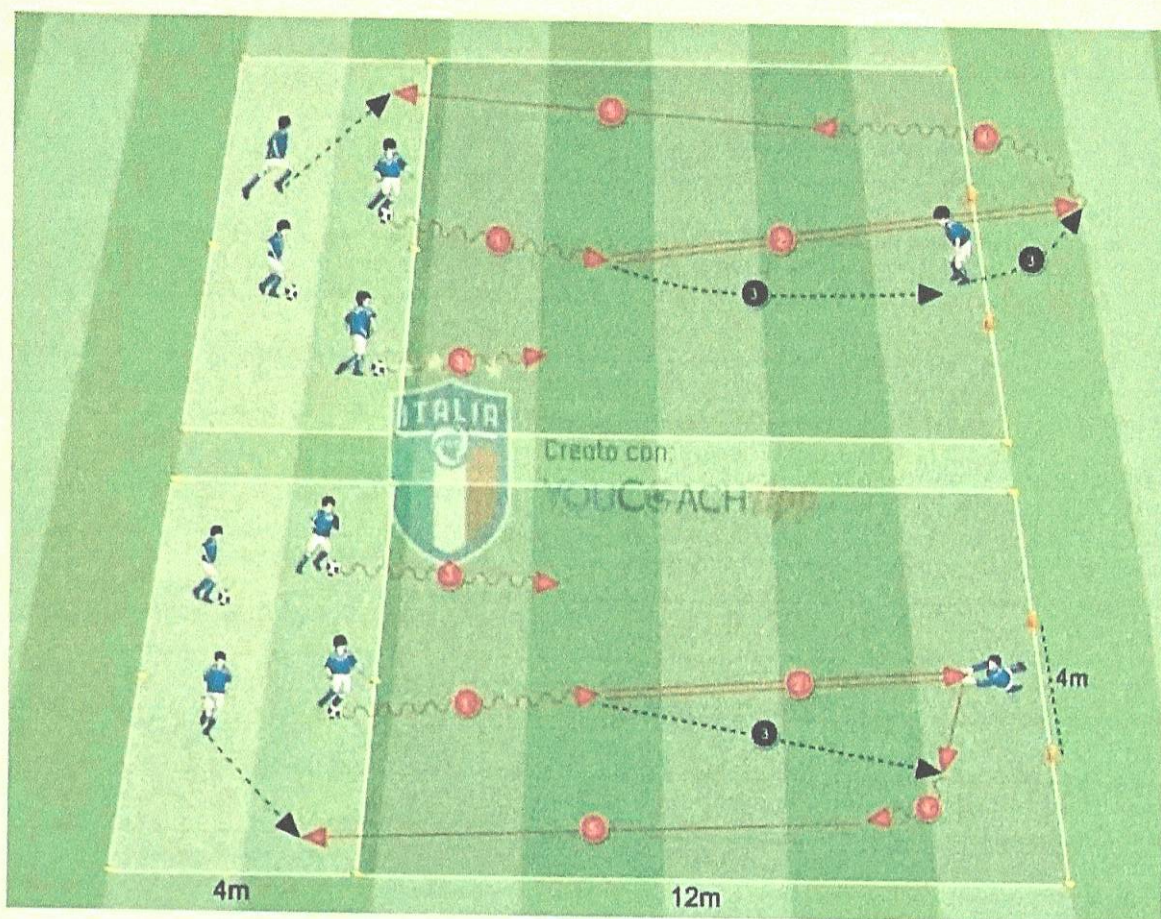
Varianti per i Piccoli Amici:

1. Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

### TEMI PER L'ALLENATORE

- POSSIBILE AMBIENTAZIONE:
  - Lo spazio di gioco rappresenta la "giostra degli autoscontri" ed il pallone è "l'autoscontro" attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.
- COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI:
  - Ricercare gli spazi liberi in conduzione palla allontanandosi dal traffico, in questo modo il giocatore diminuisce il rischio di essere preso e aumenta la possibilità di valutare quale pallone convenga provare a colpire;
  - Differenziare la conduzione del pallone a seconda delle situazioni di gioco, cambiare direzione di guida e spostare rapidamente la palla qualora un avversario cerchi di colpirla;
  - Calciare la palla riuscendo ad imprimere la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace.
- PRESUPPOSTI - dalla teoria alla pratica -
  1. Fornire indicazioni in seguito all'azione
  2. Utilizzare spazi di gioco modulari
  3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
  4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
  5. Da esercizio a gioco
  6. Favorire comunicazione tra pari
  7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
  8. Promuovere gioco che sviluppa responsabilità
  9. Evitare paragoni tra giocatori
  10. Variare i parametri esecutivi

## IL RE DEI PORTIERI



### ORGANIZZAZIONE

Quattro giocatori si posizionano all'interno di uno spazio rettangolare (chiamato area di partenza) definito di fronte ad una porta difesa da un portiere. La porta è larga 4 metri. Solo tre dei quattro giocatori all'interno dell'area di partenza sono in possesso di un pallone. Si realizzano due stazioni diverse che coinvolgono cinque giocatori ciascuna. In ogni stazione il gioco si svolge in modo autonomo.

### DESCRIZIONE

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

### REGOLE

- In base all'esito dell'azione di tiro, si sviluppano rotazioni diverse nei ruoli di gioco:
  - In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette all'unico 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 a contrastare l'azione successiva.

## IL RE DEI PORTIERI

- 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 (quando distratto o non ha ancora preso posizione all'interno della porta): questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di partecipazione dei giocatori.
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record di parate da cercare di battere.

### NOTE

- Ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare sia la relazione tra compagni (attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa) che il gesto tecnico del passaggio.

### VARIANTI

Varianti per i Piccoli Amici:

1. Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque valida la divisione in due gruppi da cinque giocatori).
2. All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante successivo, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

### TEMI PER L'ALLENATORE

- POSSIBILE AMBIENTAZIONE:
  - Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il "re dei portieri". Il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi, risulterà essere il vincitore del concorso.
- COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI:
  - Calciare in porta nella direzione dove c'è più spazio libero evitando di tirare addosso al portiere.
  - Recuperare velocemente palla in seguito al termine dell'azione per trasmetterla al compagno in attesa.
  - Il portiere affronta con coraggio l'avversario uscendo dalla linea di porta e togliendo spazio di gioco all'attaccante.
- PRESUPPOSTI - dalla teoria alla pratica -
  1. Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento
  2. Usare una struttura di allenamento a stazioni
  3. Gestire il risultato in modo equilibrato
  4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
  5. Trasformare esercizi in giochi
  6. Favorire la comunicazione tra pari
  7. Parlare di eventi sportivi, partite, giocatori e incentivare a seguire lo sport
  8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
  9. Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità
  10. Proporre seduta destrutturata