



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 01/06/2023

Protocollo 995 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
U.S.D SANGONESE BOSCHETTO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: PICCOLI AMICI CUP

Categoria/e: Piccoli Amici

Periodo di svolgimento: 02/06/2023

La Delegazione Provinciale di Torino, 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.

Si precisa che il torneo dovrà svolgersi in ottemperanza al protocollo F.I.G.C. del 22/12/2022, versione 2, denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della Stagione 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento dell'emergenza epidemiologica da COVID 19", reperibile sul sito www.figc.it

Cordiali saluti.

Il Segretario
Vanda Sumin

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SANGONESE BOSCHETTO

VIA PRACAVALLO _____ CITTÀ TORINO _____ CAP TO _____

TEL 3494430974 _____ FAX _____ MAIL sangoneseboschetto@gmail.com _____

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: PICCOLI AMICI CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 02/06/2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MORANDI - VIA CAPUANA, 22 - 10135 TORINO

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)
CENISIA - TOPLAYER

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° 12

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

LA SOCIETÀ ASD TOPLAYER DISPUTERÀ IL TORNEO CON DUE SQUADRE, MENTRE LA SOCIETÀ CENISIA PARTECIPERÀ AL TORNEO CON UNA SQUADRA. LE TRE SQUADRE SI SCONTRERANNO E NON VERRÀ STILATA NESSUNA CLASSIFICA E TUTTI I BAMBINI VERRANNO PREMIATI

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)
AUTOSCONTRI

RE DEI PORTIERI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI (2x15) 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 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.


U.S.d. S.p.A. Nichelino 1969
S.p.A. SOCIETÀ
Via Pracavallo 26 - 10042 Nichelino (TO)
C.F./P. Iva 09871250016 - Mat. 913040
Tel./Fax 0116769061 - ns.sangonese1969@live.it


IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



PICCOLI AMICI CUP

PROGRAMMA TORNEO VENERDI' 2 GIUGNO 2023

PICCOLI AMICI 2016/2017 – 2 TEMPI DA 15 MINUTI

ASD TOPLAYER BLU - CENISIA
INIZIO ORE 15:00

ASD TOPLAYER GIALLA - CENISIA
INIZIO ORE 15:30

ASD TOPLAYER BLU – ASD TOPLAYER GIALLA
INIZIO ORE 16:00



IMPIANTO SPORTIVO
"MORANDI" SITO IN VIA
LUIGI CAPUANA, 22 –
10135 TORINO

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Via Po, 12 - 00198 Roma - Tel. 06/474211

lution

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

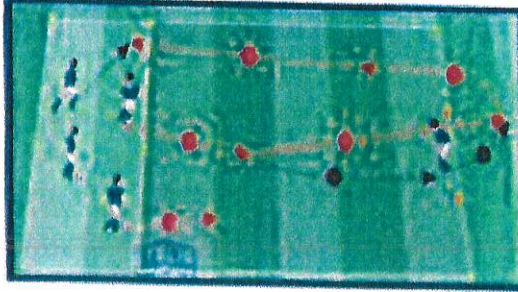
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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, recupera in porta e si prepara all'azione successiva.

• Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o al gol), parte immediatamente (ed automaticamente) senza il "via" di parte di tecnici o l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (sposta regola favorendo l'alternanza e la continuità di coinvolgimento dei partite spazi).

• Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente: questo numero diventa di volta in volta il nuovo record da tentare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre palloni al fine di intensificare la relazione tra compagni, attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla ai giocatori in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
Via Po, 12 - 00198 Roma - Tel. 06/474211

lution

• Area di gioco: 18x18 metri

• Giocatori: 6

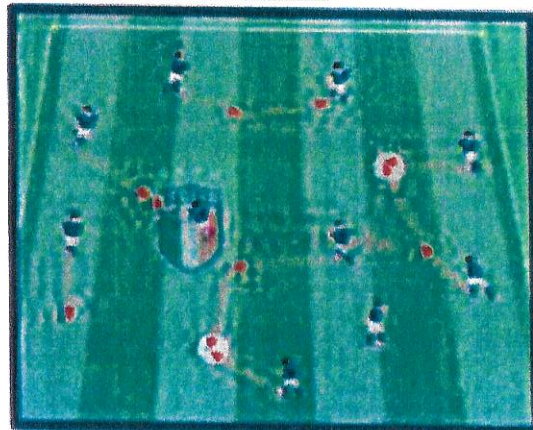
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 diversi 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 o 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 alzare il piede meno abile).

• Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi

• In quadrupedia: pancia sollevata da terra con il pallone sulla propria corpo

