



Data 21/10/2023

Protocollo 263/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
1924 SUNO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Halloween Cup – Pulcini 1° e 2° anno - Primi calci – 1/11/2023**

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.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





FCD SUNO 1924



Via Voli, 5 – 28019 SUNO (NO)

REGOLAMENTO CAT. PULCINI 1° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ : FCD SUNO 1924

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE

DENOMINATO: **HALLOWEEN CUP**

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO: **MERCOLEDÌ 1 NOVEMBRE 2023**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **COMUNALE, VIA VOLI N.5 – SUNO (NO)**

ART:2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PULCINI 1° ANNO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01.01.2014 AL 31.12.2014

È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI 3 (TRE) GIOCATORI NATI NEL 2015 PURCHÉ' ABBIANO ANAGRAFICAMENTE COMPIUTO L'8° ANNO DI ETÀ'

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 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°14

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **14** GIOCATORI



ART.5 SOSTITUZIONI

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA : TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

- 1) 1924 SUNO FCD – BIANCA (940738), 2) 1924 SUNO FCD – NERA (940738), 3) AURORA PRO PATRIA ROSSA (922231) – 4) U.S VILLA CORTESE (55690) , 5) DIAVOLETTICALCIO VERCELLI (934039), 6) ASD FUTURO GIOVANI VILLIANENSIS (937923)

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI)

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

SARANNO FORMATI N.2 GIRONI CON GARE DI SOLA ANDATA N. 2 TRIANGOLARI

CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE

SUCCESSIVAMENTE, SARANNI ORGANIZZATI ALTRI DUE TRIANGOLARI CHE SARANNO COSI' COMPOSTI: TRIANGOLARE "ROSSO", DALLE DUE PRIME CLASSIFICATE DEI 2 GIRONI PIU' LA MIGLIOR SECONDA CHE ANDRANNO A DETERMINARE LE POSIZIONI (1° - 3° POSTO), LE RIMANENTI ANDRANNO A COMPORRE TRIANGOLARE "GIALLO" PER LE POSIZIONI (4°-6° POSTO)

ART.8 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:

3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO – 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1VS1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI **10** MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 7 > 7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

ART.10 TIRI DI RIGORE

NON SONO CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO CONSENTITI

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA
(**AUTOARBITRAGGIO**)

IN DEROGA SU MOTIVATA RICHIESTA ALLEGATA AL REGOLAMENTO

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA TECNICI O DIRIGENTI REGOLARMENTE TESSERATI DALLA F.I.G.C MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.

IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI COMPETENZA

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI



IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 20,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

ART. 16 ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

ART.17 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.

1924 SUIRO F.C.D.
Viale VOLI, 5 - 28019 SUIRO (NO)
C.F.P.IVA: 02413960036
Codice Ammissione 00738 - anno 2014
www.suirofc.du • 1924suiro@fibero.it
SOCIETÀ

1924 SUIRO F.C.D.
Viale VOLI, 5 - 28019 SUIRO (NO)
IL PRESIDENTE FIBERINA SOCIETÀ
C.F.P.IVA: 02413960036
Codice Ammissione 00738 - anno 2014
www.suirofc.du • 1924suiro@fibero.it

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO : ROMINA JOB 338 308 9164



HALLOWEEN CUP - PULCINI 1° ANNO

ANNATA 2014

POMERIGGIO

Girone ROSSO

1924 SUNO FCD
A.PRO PATRIA
DIAVOLETTICALCIO

Girone VERDE

1924 SUNO FCD BIANCO
VILLA CORTESE
VILLIANENSIS

GIRONE ROSSO

14	SUNO	A.PRO PATRIA
14:45	A.PRO PATRIA	DIAVOLETTICALCIO
15:30	SUNO	DIAVOLETTICALCIO

16:15	1° ROSSA	1° VERDE
17	MIGLIOR 2°	1° VERDE
17:45	MIGLIOR 2°	1° ROSSA

GIRONE VERDE

14	SUNO BIANCO	VILLA CORTESE
14:45	VILLA CORTESE	VILLIANENSIS
15:30	SUNO BIANCO	VILLIANENSIS

16:15	2° ROSSA	2° VERDE
17	PEGGIOR 2°	2° VERDE
17:45	PEGGIOR 2°	2° ROSSA



FCD SUNO 1924



Via Voli, 5 – 28019 SUNO (NO)

REGOLAMENTO CAT. PULCINI 2° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ : FCD SUNO 1924

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE

DENOMINATO: **HALLOWEEN CUP**

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO: **MERCOLEDÌ 1 NOVEMBRE 2023**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **COMUNALE, Via Voli n.5 – SUNO (NO)**

ART:2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PULCINI 2° ANNO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01.01.2013 AL 31.12.2013

È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI **3 (TRE)** GIOCATORI NATI NEL **2014**

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 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°14

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **14** GIOCATORI



ART.5 SOSTITUZIONI

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA : TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

- 1) 1924 SUNO FCD – BIANCA (940738), 2) 1924 SUNO FCD – NERA (940738), 3) AURORA PRO PATRIA ROSSA (922231) – 4) AURORA PRO PATRIA BLU (922231), 5) DIAVOLETTICALCIO VERCELLI (934039), 6) ASD FUTURO GIOVANI VILLIANENSIS (937923)

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI)

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

SARANNO FORMATI N.2 GIRONI CON GARE DI SOLA ANDATA N. 2 TRIANGOLARI

CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE

SUCCESSIVAMENTE, SARANNI ORGANIZZATI ALTRI DUE TRIANGOLARI CHE SARANNO COSI' COMPOSTI: TRIANGOLARE "ROSSO", DALLE DUE PRIME CLASSIFICATE DEI 2 GIRONI PIU' LA MIGLIOR SECONDA CHE ANDRANNO A DETERMINARE LE POSIZIONI (1° - 3° POSTO), LE RIMANENTI ANDRANNO A COMPORRE TRIANGOLARE "GIALLO" PER LE POSIZIONI (4°-6° POSTO)

ART.8 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:

3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO – 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1vs1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO



ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 7 > 7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

ART.10 TIRI DI RIGORE

NON SONO CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO CONSENTITI

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA
(AUTOARBITRAGGIO)

IN DEROGA SU MOTIVATA RICHIESTA ALLEGATA AL REGOLAMENTO

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA TECNICI O DIRIGENTI REGOLARMENTE TESSERATI DALLA F.I.G.C MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.

IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI COMPETENZA

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI



IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 20,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

ART. 16 ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

ART.17 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.

1924 SUNO F.C.S.
Viale VOLI, 5 • 28019 SUNO (NO)
C.F./P.V.A. 02413960038
Codice Ammissione 040738 - Anno 2014
www.bunofcd.eu • 1924suno@libero.it

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Viale VOLI, 5 • 28019 SUNO (NO)
C.F./P.V.A. 02413960038
Codice Ammissione 040738 - Anno 2014
www.bunofcd.eu • 1924suno@libero.it

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO : ROMINA JOB 338 308 9164



HALLOWEEN CUP - PULCINI 2° ANNO

ANNATA 2013

POMERIGGIO

Girone ROSSO

1924 SUNO FCD
A.PRO PATRIA
DIAVOLETTICALCIO

Girone VERDE

1924 SUNO FCD BIANCO
A.PRO PATRIA BLU
VILLIANENSIS

GIRONE ROSSO

14	SUNO	A.PRO PATRIA
14:45	A.PRO PATRIA	DIAVOLETTICALCIO
15:30	SUNO	DIAVOLETTICALCIO

GIRONE VERDE

14	SUNO BIANCO	A.PRO PATRIA BLU
14:45	A.PRO PATRIA BLU	VILLIANENSIS
15:30	SUNO BIANCO	VILLIANENSIS

16:15	1° ROSSA	1° VERDE
17	MIGLIOR 2°	1° VERDE
17:45	MIGLIOR 2°	1° ROSSA

16:15	2° ROSSA	2° VERDE
17	PEGGIOR 2°	2° VERDE
17:45	PEGGIOR 2°	2° ROSSA



FCD SUNO 1924



Via Voli, 5 – 28019 SUNO (NO)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

Art. 1 ORGANIZZAZIONE

La società **1924 SUNO FCD** indice ed organizza un Torneo a carattere REGIONALE denominato : **HALLOWEEN CUP** che si disputerà **MERCOLEDI 1 NOVEMBRE** presso il campo sportivo COMUNALE Viale Voli 5, SUNO (NO)

Art. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

Il torneo è riservato 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 di età.

Art. 3 SOCIETA' PARTECIPANTI

- 1) 1924 SUNO FCD (940738), 2) AURORA PRO PATRIA (922231)– 3) DIAVOLETTICALCIO VERCELLI (934039), 6) ASD FUTURO GIOVANI VILLIANENSIS (937923)



Art. 4 **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° 16 giocatori.

Art. 5 **PRESTITI**

Sono vietati.

Art. 6 **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)

“La manifestazione vedrà confrontarsi le squadre con due giochi ludici denominati + partita

- RE DEI PORTIERI
- AUTOSCONTRI
- PARTITE 3 vs 3 su campi di dimensione ridotta con porte ridotte ed utilizzo di palloni n.4 in gomma

Art. 7 **Tempi di gara**

Le mini gare avranno la durata totale di 20 minuti n. 2 tempi da 10.

I giochi ludici avranno la durata di 8 minuti ciascuno.

Art. 8 **GIOCHI LUDICO DIDATTICI (DUE GIOCHI)**

RE DEI PORTIERI

(VEDI DESCRIZIONE GIOCO ALLEGATA)



AUTOSCONTRI

(VEDI DESCRIZIONE GIOCO ALLEGATO)

Art. 9 CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche.

Art. 10 ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio)

Art. 11 RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei Piccoli Amici non è consentita alcuna forma di reclamo

Art. 12 ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa. L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

Art. 13 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

1924 SUNO F.C.D.
Viale VOLI, 5 - 28019 SUNO (NO)
C.F./P.IVA: 02413960036
Codice Amiluzionale 00738 - anno 2014
www.bundofc.eu - 1924suno@libero.it

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO : ROMINA JOB 338 308 9164

1924 SUNO F.C.D.
Viale VOLI, 5 - 28019 SUNO (NO)
C.F./P.IVA: 02413960036
Codice Amiluzionale 00738 - anno 2014
www.bundofc.eu - 1924suno@libero.it



MODALITÀ DI GIOCO

Proposta di gioco categoria. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

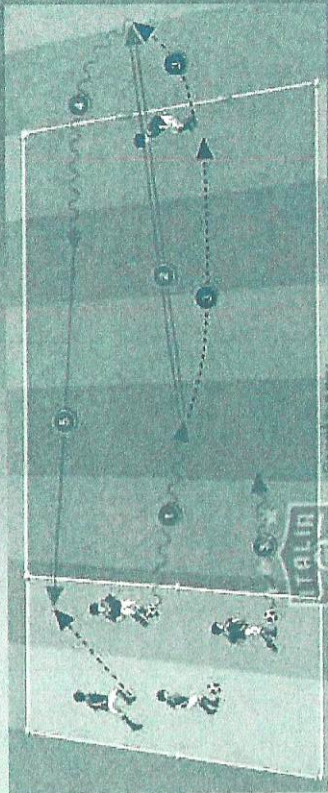
Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, delimitatori per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

IL RE DEI PORTIERI



Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 5

- 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.

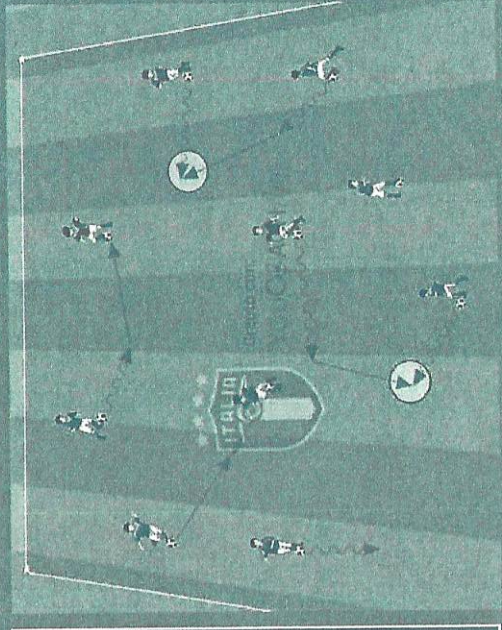
- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.

- 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.

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

HALLOWEEN CUP - CATEGORIA PICCOLI AMICI

PICCOLI AMICI ANNATA 2017 - 2018

PARTECIPANTI

1924 SUNO FCD
VILLIANENSIS
DIAVOLETTICALCIO
AURORA PRO PATRIA

GIOCO DIDATTICO N.1 + N.2		GARA 3 VS 3
14	SUNO	VILLIANENSIS
14:45	DIAVOLETTI	A.PRO PATRIA
15:30	SUNO	DIAVOLETTI
16:15	VILLIANENSIS	A.PRO PATRIA
17:00	SUNO	A.PRO PATRIA
17:45	VILLIANENSIS	DIAVOLETTI

A SEGUIRE PREMIAZIONI

