



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO

30 Novembre 2023

N° 116/Tor.

SPETT.LE SOCIETA'  
SAN PIETRO VAL LEMINA  
SEDE

**OGGETTO : Autorizzazione Torneo  
"Christmas Cup 2023" – Piccoli Amici – Il 16/12/2023**

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, 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 D.D.Pinerolo  
TONELLI Silvia

F.I.G.C. - I.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137  
Zona industriale La Ferperata  
10064 Pinerolo - (TO)

Il Delegato  
MUCCILO Pierluigi

F.I.G.C. - I.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137  
Zona industriale La Ferperata  
10064 Pinerolo - (TO)



## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD NSAN PITRO VAL LEMINA (931176)

VIA VIA EUROPA 2

CITTÀ SAN PIETRO VAL LEMINA

CAP 10060

TEL 3806803868

FAX

MAIL asdsanpietrovl@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: CHRISTMAS CUP 2023

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 16-12-2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: COLLINO VALTER VIA EUROPA 2 A SAN PIETRO VAL LEMINA

### 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)

ASD SAN PIETRO VAL LEMINA (931176), ASD SOCCER ACADEMY PR 1964 (952979), ASD FC VIGONE  
(919528), FC PINEROLO (80021), ASD CHISOLA CALCIO (710720)

### 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

GIRONE UNICO CON PARTITE 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, (IN ALLEGATO)

IL FLIPPER - (IN ALLEGATO)

### 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

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137  
Zona industriale La Porporata  
10064 Pinerolo - (TO)



**CLASSIFICHE  
NON SONO CONSENTITE 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

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/2 - Tel. 011/377137  
Zona industriale incorporata  
10064 Pinerolo - (TO)

# CHRISTMAS CUP 2023

## Girone PICCOLI AMICI

09:00	ASD San Pietro VL	Vigone
09:25	PiscineseRiva	Pinerolo
09:50	ASD San Pietro VL	Chisola
10:15	PiscineseRiva	Vigone
10:40	Pinerolo	Chisola
11:05	ASD San Pietro VL	PiscineseRiva
11:30	Vigone	Pinerolo
11:55	PiscineseRiva	Chisola
12:20	ASD San Pietro VL	Pinerolo
12:45	Vigone	Chisola



ASD San Pietro VL
PiscineseRiva
Vigone
Pinerolo
Chisola

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
 Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
 Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0112.377137  
 Zona Industriale L. di Incorporata  
 10064 Pinerolo - (TO)



**IL RE DEI PORTIERI**

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale


  
 15 minuti 20x20 metri
**Descrizione**

4 giocatori si posizionano su 4 diversi delimitatori collocati all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in 2 gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due 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 permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

**Regole**

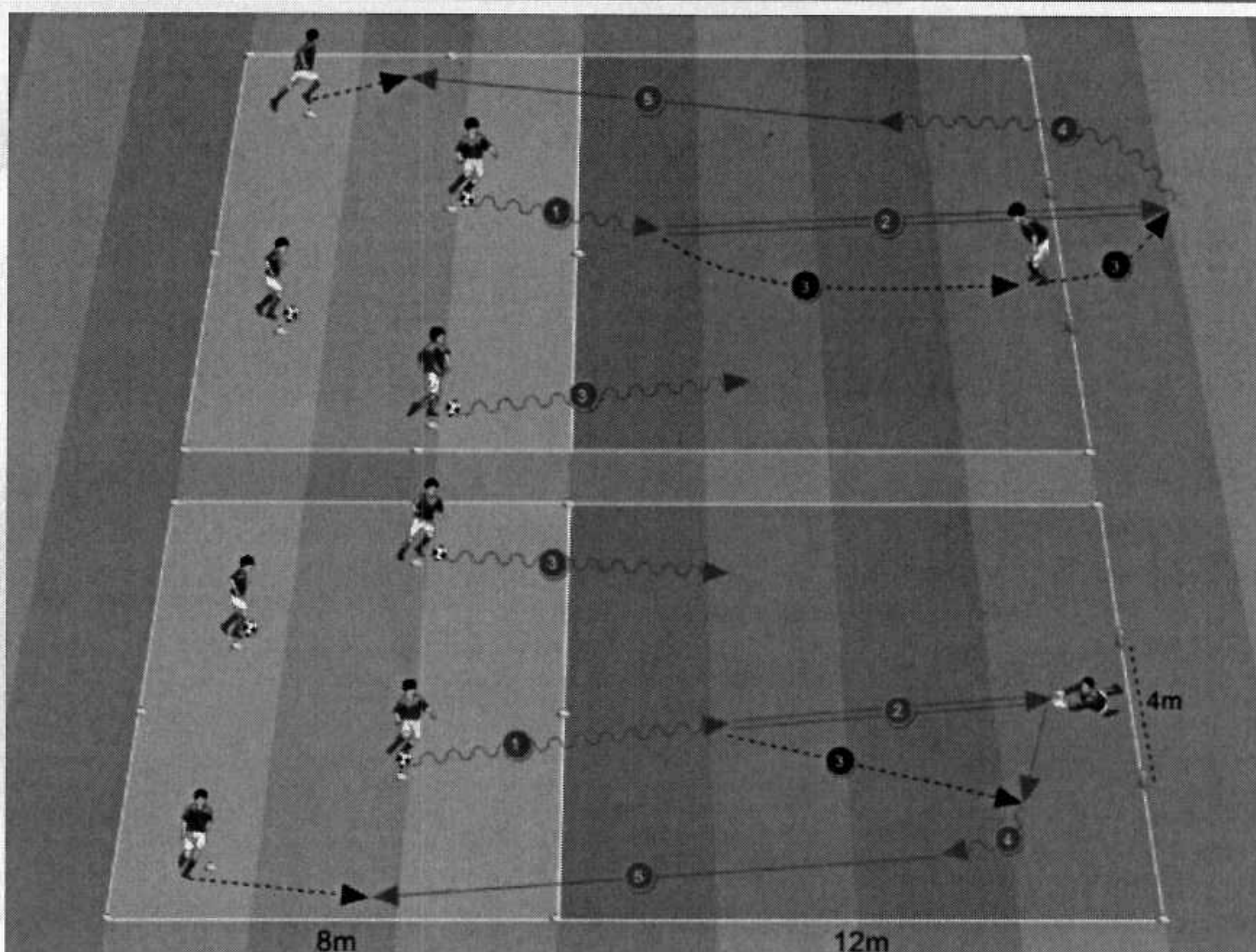
- **In caso di gol da parte dell'attaccante**, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- **In caso di errore da parte dell'attaccante**, questo recupera 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 gioco 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 personale da cercare di battere.
- **NOTA:** ogni gruppo gioca con 3 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.

**Varianti per Piccoli Amici**

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in 2 gruppi da 5 giocatori).
- 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.

**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 "re dei portieri".

**ACCORGIMENTI PER IL DISTANZIAMENTO TRA GIOCATORI**

- La proposta rappresenta un'attività tecnica individuale sul tiro che non prevede il contatto tra giocatori.
- L'allenatore ricorda di mantenere le distanze durante lo svolgimento dell'attività.
- Gli spazi sono ampi e permettano la distribuzione dei giocatori in campo.
- I giocatori vengono divisi in gruppi di 5 partecipanti.
- È previsto un punto di partenza diverso e distanziato per ogni giocatore in attesa del proprio turno di tiro.



# ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

## IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



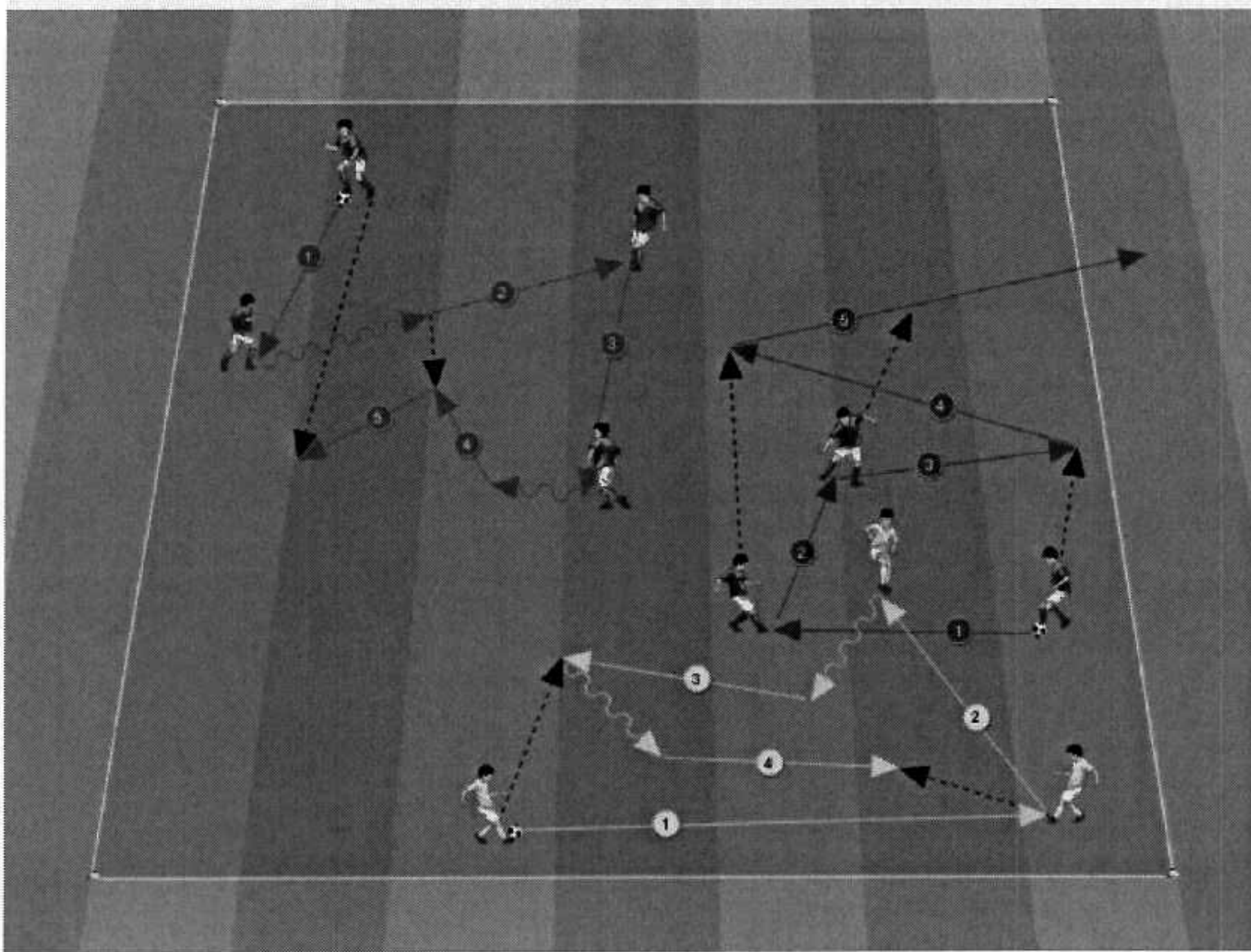
10 giocatori

### Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

### Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



### Possibile ambientazione

I giocatori di ogni squadra si trovano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca, di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

### Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento;
- valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

### Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale)
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni