



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 15/12/2023

Protocollo **598/ DpTo**

SPETT.LE SOCIETÀ
ASD BEIBORG
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: ASPETTANDO IL NATALE

Categoria: PICCOLI AMICI

Periodo di svolgimento: 17/12/2023

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.

Cordiali saluti.

Il Segretario
Vanda Sumin

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETA' A.S.D. BEIBORG

VIA F.LLI CERVI 8 CITTA' BEINASCO CAP 10098

TEL 348/5255227 FAX 031/3580398 MAIL GSD.BORGARETTO@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA: "ASPETTANDO IL NATALE"

IN COLLABORAZIONE CON FIGC LND CIRIATO REG PIEMONTE

CHE SI DISPUTERA' NEI GIORNI DOMENICA 31 DICEMBRE 2013

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: BORGARETTO V. F.LLI CERVI 8

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

LA MANIFESTAZIONE E' RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PICCOLI AMICI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETA' PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01.01.2017 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETA'

SOCIETA' PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETA': (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

ASD BEIBORG - SAN GIORGIO TORINO - VANCHIGLIA

BSR GRUGLIASCO - ALHESE - SISPORT

NICHELINO HESPERIA - VALSUSA

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETA' PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° _____

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITA' 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' ATTIVITA'

SI FORNERA' UN TORNEO

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITA' 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

3)3

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO 8 TEMPI

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

**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 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

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino



ASD BEIBORG

TORNEO ASPETTANDO IL NATALE PICCOLI AMICI 2017

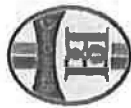
STRUTTURA IN BOCCIOFILA
2 TEMPI DA 10

BORGARETTO VIA F.LLI CERGARA 3>3

SQUADRE PARTECIPANTI
VANCHIGLIA
SISPORT
NICHELINO HESPERIA
VALSUSA

				RISULTATO
CAMPO BOCCIOFILA	15.00	NICHELINO HESPERIA	VALSUSA	
	15.30	SISPORT	VANCHIGLIA	
CAMPO BOCCIOFILA	16.10	VANCHIGLIA	VALSUSA	
	16.45	NICHELINO HESPERIA	SISPORT	
F.I.G.C. CAMPO BOCCIOFILA	17.15	SISPORT	VALSUSA	
	17.45	NICHELINO HESPERIA	VANCHIGLIA	

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino



ASD BEIBORG

TORNEO ASPETTANDO IL NATALE PICCOLI AMICI 2017

STRUTTURA IN BOCCIOFILA
2 TEMPI DA 10

BORGARETTO VIA F.LLI CERVI 8

GARA 3>3

SQUADRE PARTECIPANTI
ASD BEIBORG
BSR GRUGLAISCO
ALMESE
SAN GIORGIO TORINO

CAMPO BOCCIOFILA	09.30	ASD BEIBORG	BSR GRUGLAISCO	RISULTATO
	10.00	SAN GIORGIO TO	ALMESE	
	10.30	ALMESE	BSR GRUGLAISCO	
	11.00	SAN GIORGIO TO	ASD BEIBORG	
	11.30	ASD BEIBORG	ALMESE	
	12.00	BSR GRUGLAISCO	SAN GIORGIO TO	

AL TERMINE PREMIAZIONI!

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

RE DEI PORTIERI



REGOLAMENTO DEL GIOCO BASE DEL CALCIO A 5

lution

Area di gioco 19x10 metri

• Giocatori: 6

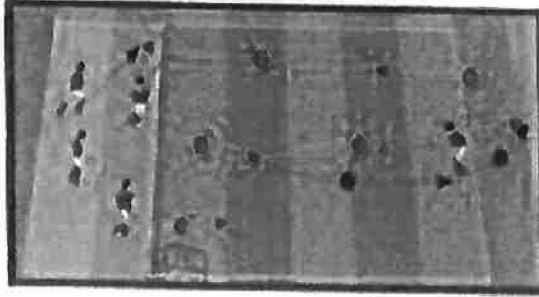
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 distacco rispetto dai difensori di portanza, lo svolgimento alternando da lui in porta e il divieto di correre tra portatore di palla e portiere (previsto dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calcare), 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 portanza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.

• In caso di errore da parte dell'attaccante, il portiere recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa dopo pallone posizionato all'interno dell'area di portanza.

• In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno della zona di portanza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di errore o di errore da parte del portatore, riparte in porta e si prepara ad essere successore.
- Al termine di ogni azione di gioco in seguito ad un tiro o ad un gol, parte immediatamente (ed automaticamente) senza "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 (spinta regola favorisce l'attaccante e la continuità di coinvolgimento del portiere).

• Viene conteggiato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere correttamente: questo numero diventa di volta in volta il nuovo record da battere di battiere.

NOTA: ogni gruppo può e deve scegliere al fine di sviluppare la relazione tra loro (pigi, gli avversari, i collaboratori) organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore di linea.

GLI AUTOSCONTI



REGOLAMENTO DEL GIOCO BASE DEL CALCIO A 5

lution

• Area di gioco: 19x10 metri

• Giocatori: 6

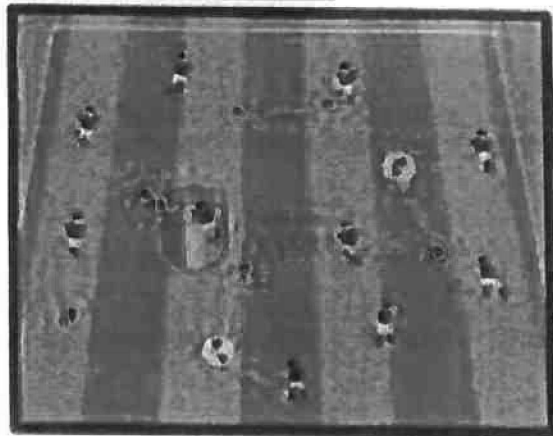
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 e vengono inserite delle variabili rispetto all'attività iniziale.



VARIANTE • Vengono invertite delle posizioni di gioco nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari.

• Toccando il pallone sotto la pianta del piede

(sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile)

• Stando in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi

• In quadrupedia (pancia sollevata da terra con il pallone tra le proprie gambe)



3 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 - delimitatori per dividere campo e settori - 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5