



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA



Biella, 09/01/2024

Protocollo 064/DPB

Spett.le, Società
Valle Cervo Andorno
Propria Sede

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Torneo "1° Memorial Efrem Galliera" cat. Piccoli Amici – Domenica 14 Gennaio 2024**

La Delegazione Provinciale di Biella, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

Si precisa che tale Torneo è a tutti gli effetti considerato attività ufficiale e pertanto deve essere svolto da calciatori regolarmente tesserati.

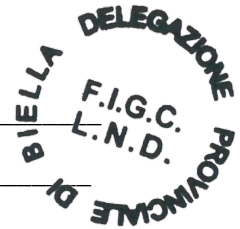
In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali Saluti

IL SEGRETARIO
Angelo Santomauro

IL DELEGATO PROVINCIALE
Giulio Lanza

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI



ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ _____

VIA _____ CITTÀ _____ CAP _____

TEL _____ FAX _____ MAIL _____

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE DENOMINATA: _____ IN COLLABORAZIONE CON _____ CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI _____ PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: _____

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 01.01.2017 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)

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° _____

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



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)

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO
I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO



**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

Massimo Colantuoni

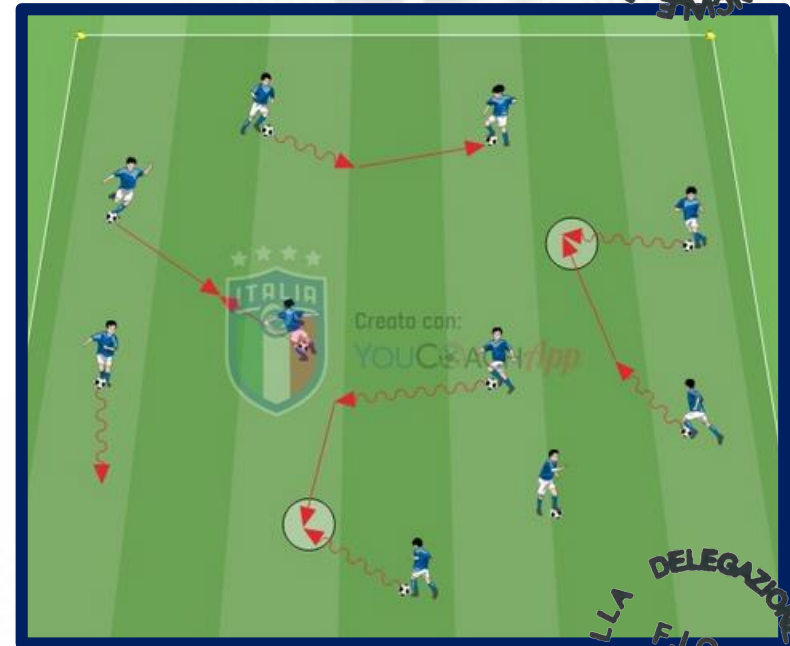


GLI AUTOSCONTRI

- 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



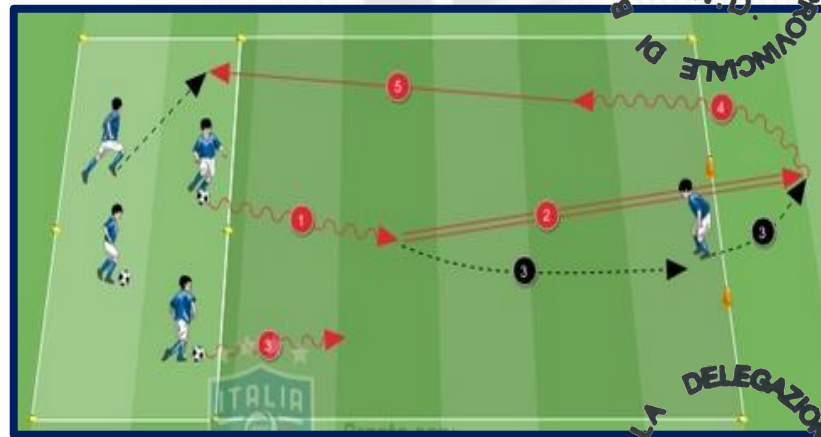
RE DEI PORTIERI

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, 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.





A.P.D. Valle Cervo Andorno
via B. Galliari, 178
13811 Andorno Micca (BI)



ASSOCIAZIONE POLISPORTIVA DILETTANTISTICA VALLE CERVO ANDORNO

C.F./P. IVA: 02571080023

Tel/Fax: 015.2477181 | Orario segreteria: LUN 20.30-22.00

mail segreteria: polisportiva.vca@gmail.com | web: www.vallecervoandorno.it

1° MEMORIAL EFREM GALLIERA

Cat. PICCOLI AMICI 2017-2018

GIRONE BIANCO:

VCA BIANCA – COSSATESE AZZURRA – FULGOR RONCO VALDENGO – SAN LORENZO

GIRONE NERO:

VCA NERA – COSSATESE BIANCA – BIELLESE – CAVAGLIA'

SCHEMA PROGRAMMA:

Partita	Orario	Squadra A	Squadra B
1	9.00	VCA BIANCA	COSSATESE AZZ
2	9.25	VCA NERA	COSSATESE BIA
3	9.50	FULGOR R.V.	SAN LORENZO
4	10.15	BIELLESE	CAVAGLIA
5	10.40	VCA BIANCA	FULGOR R.V.
6	11.05	VCA NERA	BIELLESE
7	11.30	COSSATESE AZZ	SAN LORENZO
<i>PAUSA PRANZO</i>			
8	14.00	COSSATESE BIA	CAVAGLIA
9	14.25	VCA BIANCA	SAN LORENZO
10	14.50	VCA NERA	CAVAGLIA
11	15.15	COSSATESE AZZ	FULGOR R.V.
12	15.40	COSSATESE BIA	BIELLESE
<i>PREMIAZIONE PER TUTTI</i>			

