



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 26/01/2024

Protocollo 746 / DpTo

Spett.le
A.S.D VIRTUSACCADEMIACALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: 2° EDIZIONE "WINTERCUPVIRTUS"

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: Dal 10/02/2024 al 18/02/2024

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



ASD VIRTUSACCADEMIACALCIO

Via De Amicis 2 – 10078 Venaria Reale (To)
P.iva e Cod. Fisc.: 12293630013
Email: segreteria@asdvirtuscalcio.it



Stagione Calcistica 2023 / 2024

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

La Società A.S.D. VIRTUSACCADEMIACALCIO indice ed organizza un torneo a carattere provinciale denominato: 2° EDIZIONE " WINTERCUPVIRTUS" in collaborazione con la F.I.G.C che si disputerà nei giorni 10 – 11 – 17 – 18 Febbraio 2024 presso l'impianto sportivo "SportClub" - via DiVittorio 18 – Venaria Reale

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 compimento anagrafico del 5° anno d'età.

SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sotto indicate Società :

CBS matricola :710092 - JUNIOR TORAZZA matricola :910905 - SETTIMO matricola : 710508
PROSETTIMO matricola :918837 - VANCHIGLIA matricola 81843 -
VIRTUSACCADEMIACALCIO matricola :922814

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° 10.

PRESTITI

Sono vietati.

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Girone unico con formula all'Italiana

- Le partite si giocano 3>3 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni nr°3.

Giochi o ludici didattici :

Autoscontro

Re dei Portieri

TEMPI DI GARA

Le mini gare avranno la durata di 10 minuti ciascuno

I giochi ludici didattici avranno la durata di 8 minuti ciascuno.

CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche.

PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista, in particolare :-

- E' 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 assicurativa

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

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

Silvana Quarrata
**A.S.D. VIRTUS
ACCADEMIA CALCIO**

IL RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. COCCHI Fulvio – Cell.3490036459

TIMBRO SOCIETÀ
**A.S.D. VIRTUS
ACCADEMIA CALCIO**

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

2^ EDIZIONE WINTERCUPVIRTUS – CAT.2017 - 18

PROGRAMMA GARE

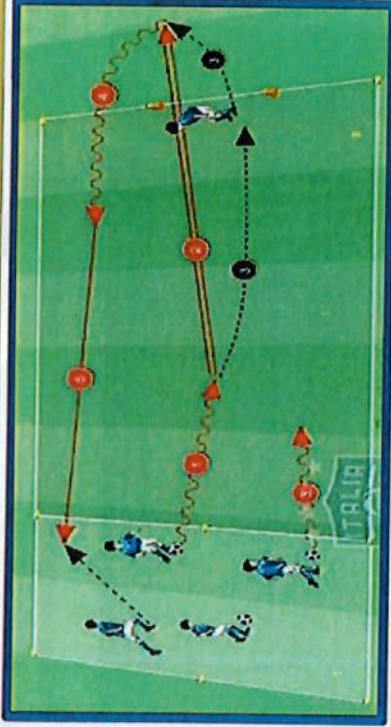
GIRONE UNICO
CBS (1)
JUNIOR TORAZZA (2)
SETTIMO (3)
PRO SETTIMO (4)
VANCHIGLIA (5)
VIRTUSACCADEMIACALCIO (6)

F.I.G.C.-L.N.D. - S.G.S.
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO S.
 Via Turin, 19, Magellio, 8 - L. DI TORINO
 10129 - 10128 - 10127 - 10126 - 10125 - 10124 - 10123 - 10122 - 10121 - 10120 - 10119 - 10118 - 10117 - 10116 - 10115 - 10114 - 10113 - 10112 - 10111 - 10110 - 10109 - 10108 - 10107 - 10106 - 10105 - 10104 - 10103 - 10102 - 10101 - 10100 - 10099 - 10098 - 10097 - 10096 - 10095 - 10094 - 10093 - 10092 - 10091 - 10090 - 10089 - 10088 - 10087 - 10086 - 10085 - 10084 - 10083 - 10082 - 10081 - 10080 - 10079 - 10078 - 10077 - 10076 - 10075 - 10074 - 10073 - 10072 - 10071 - 10070 - 10069 - 10068 - 10067 - 10066 - 10065 - 10064 - 10063 - 10062 - 10061 - 10060 - 10059 - 10058 - 10057 - 10056 - 10055 - 10054 - 10053 - 10052 - 10051 - 10050 - 10049 - 10048 - 10047 - 10046 - 10045 - 10044 - 10043 - 10042 - 10041 - 10040 - 10039 - 10038 - 10037 - 10036 - 10035 - 10034 - 10033 - 10032 - 10031 - 10030 - 10029 - 10028 - 10027 - 10026 - 10025 - 10024 - 10023 - 10022 - 10021 - 10020 - 10019 - 10018 - 10017 - 10016 - 10015 - 10014 - 10013 - 10012 - 10011 - 10010 - 10009 - 10008 - 10007 - 10006 - 10005 - 10004 - 10003 - 10002 - 10001

GIORNO	ORARIO	CAMPO A	CAMPO B	RISULTATO
Sabato 10/02/2024	10:00	SETTIMO – VANCHIGLIA	PROSETTIMO – VIRTUSACC	
	10:40	CBS – JUNIOR TORAZZA	SETTIMO – VIRTUSACC	
	11: 20	CBS – VANCHIGLIA	PROSETTIMO – J.TORAZZA	
Domenica 11/02/2024	10:00	CBS – SETTIMO	J.TORAZZA – VIRTUSACC.	
	10:40	VANCHIGLIA – PROSETTIMO	CBS – VIRTUSACCADEMIA	
	11: 20	SETTIMO – PROSETTIMO	VANCHIGLIA – J.TORAZZA	
Sabato 17/02/2024	14:30	CBS – PROSETTIMO	J.TORAZZA – SETTIMO	
	15:10	VANCHIGLIA – VIRTUS ACC		
	16:00	PREMIAZIONE PER TUTTE LE COMPAGINI PARTECIPANTI		

**A.S.D. VIRTUS
ACCADEMIA CALCIO**

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

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