



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 18/01/2024

Protocollo 708 / DpTo

Spett.le
A.S.D. CALCIO SETTIMO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: FAIRPLAY

Categoria: Piccoli Amici

Periodo di svolgimento : 21/01/2024

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



A.S.D. CALCIO SETTIMO

Via primo levi n° 6

10036 Settimo T.se

Campo comunale TL. 011/8970071

Email. segreteria@settimocalcio1912.it

FIGC - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziana Venetia 8
10139 TORINO

ORGANIZZAZIONE LA SOCIETÀ A.S.D. CALCIO SETTIMO
VIA VIA PRIMO LEVI n° 6 CITTÀ SETTIMO TORINESE CAP 10036
TEL FAX MAIL

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE PROVINCIALE

DENOMINATA: FAIRPLAY

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 21 GENNAIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: SETTIMO TORINESE VIA PRIMO LEVI N° 6

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

SOCIETÀ PARTECIPANTI ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

SISPORT – PRO EUREKA – SETTIMO – VENARIA W

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 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

PARTITE SARANNO FORMATI 1 GIRONE DA 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLO ANDATA

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

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)

Red dei Partiers
GIOCO LUDICO ~~QUATTRO PORTE~~ E AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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.

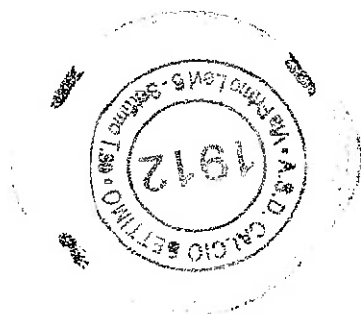
ASSICURAZIONE È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

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.

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

RESPONSABILE TORNEO SIG. Raffaele VIRGILIO 3339083781

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ





ASD CALCIO SETTIMO
VIA PRIMO LEVI N° 6 SETTIMO T.SE



FAIRPLAY
PICCOLI AMICI 2017
2 TEMPI 10'

QUADRANGOLARE
SISPORT
PROEUREKA
SETTIMO
VENARIA W.

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

DATA	ORA	SQ	SQ	RISULTATI	
DOMENICA 21 GENNAIO 2024	15,00	SISPORT	PROEUREKA		
	15,00	SETTIMO	VENARIA W.		
	15,30	SISPORT	SETTIMO		
	15,30	PROEUREKA	VENARIA W.		
	16,00	SETTIMO	PROEUREKA		
	16,00	SISPORT	VENARIA W.		



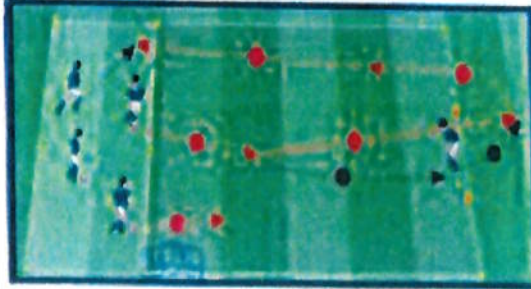
Responsabile Torneo Raffaele VIRGILIO - Cell. 3339083781



PROVAZIONE "IN LINEA" (D.L. 10/2011)
 10/2011

lution

RE DEI PORTIERI



Area di gioco: 30x20 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 debilitatori 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 calcare), permettono ai giocatori di recuperare 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, si tira in porta e prepara ad essere rimpiazzato.

• Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol) potrà immediatamente ed automaticamente "cambiare" il ruolo di parte dei giocatori: attaccante subentrerà il portiere e vice versa. Il portiere non è pronto per affilia solo una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei giocatori).

• Viene indicato il numero di file che ogni portiere dovrà assegnare come "Assente" questo numero diventa di varia natura (in base ai numeri) di azioni di partita.

NOTA: ogni gruppo potrà con tre o più palloni a fine di sessione e in attesa di un compagno di azione. Il pallone viene utilizzato solo per la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



PROVAZIONE "IN LINEA" (D.L. 10/2011)
 10/2011

lution



• 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 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 necessari per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di palla nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

• Tenendo il pallone sotto le mani a 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, parca sollevata da terra con il pallone sotto il proprio corpo

