



Data 23 MARZO 2024

Protocollo 593/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASTI
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
1° Memorial Renzo Musso – Piccoli Amici - 25/4/2024**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrdani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI



ORGANIZZAZIONE
LA SOCIETÀ ASD ASTI

VIA Ugo Foscolo n. 19

CITTÀ Asti

CAP 14100

TEL 01411764324

FAX 01411764324

MAIL segreteria@asdasti.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE



A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 1° MEMORIAL "RENZO MUSSO"

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI GIOVEDÌ 25 APRILE 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Stadio "Bosia" in via U. Foscolo 19 ad Asti

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)

ASTI BIANCO 63519, ASTI ROSSO 63519, ALESSANDRIA 710898, SANTENA 941187, ANNONESE 931664

ACCADEMIA CASALE 938744, VIRTUS CANELLI 203072, SPARTA NOVARA 940735, GASSINO 20820,

S.D. SAVIO ASTI 953686, PROEUREKA 918837, SAN GIACOMO CHIERI 917180,

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

AL MATTINO LE SQUADRE SARANNO DIVISE IN TRE GIRONI E SI AFFRONTERRANNO IN GARE DI SOLA ANDATA SEGUITE DAL GIOCO A CONFRONTO "LA GABBIA DEI LEONI"

AL POMERIGGIO LE SQUADRE SARANNO DIVISE NUOVAMENTE IN IN TRE GIRONI E SI AFFRANTERANNO NUOVAMENTE IN FARE DI SOLA ANDATA SEGUITE DAL GIOCO A CONFRONTO "LO ZOO"

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)

IL LA GABBIA DEI LEONI E LO ZOO

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



**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

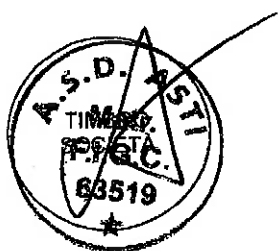
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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
ISOLDI ANTONIO





1° MEMORIAL RENZO MUSSO



PROGRAMMA PARTITE - (TEMPO UNICO DA 10 MINUTI)

MATTINO		
ORA	CAMPO A	CAMPO B
	CAMPO A	CAMPO C
9.45	ASTI BIANCO - SANTENA	ASTI ROSSO - ACCADEMIA CASALE
10.00	ALESSANDRIA - ANNONESE	VIRTUS CANELLI - SPARTA NOVARA
10.15	ANNONESE - ASTI BIANCO	SPARTA NOVARA - ASTI ROSSO
10.30	SANTENA - ALESSANDRIA	ACCADEMIA CASALE - VIRTUS CANELLI
10.45	ANNONESE - SANTENA	SPARTA NOVARA - ACCADEMIA CASALE
11.00	ALESSANDRIA - ASTI BIANCO	VIRTUS CANELLI - ASTI ROSSO
11.15	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
11.30	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
11.45	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
12.00	PAUSA PRANZO	
	POMERIGGIO	
14.30	GASSINO - S.D. SAVIO ASTI	ASTI ROSSO - PROEUREKA
14.45	ASTI BIANCO - ANNONESE	SPARTA NOVARA - SANTENA
15.00	ANNONESE - GASSINO	SANTENA - ASTI ROSSO
15.15	S.D. SAVIO ASTI - ASTI BIANCO	PROEUREKA - SPARTA NOVARA
15.30	ANNONESE - S.D. SAVIO ASTI	SANTENA - PROEUREKA
15.45	ASTI BIANCO - GASSINO	SPARTA NOVARA - ASTI ROSSO
16.00	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
16.15	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
16.30	GIOCO A CONFRONTO	GIOCO A CONFRONTO
17.00	PREMIAZIONI	



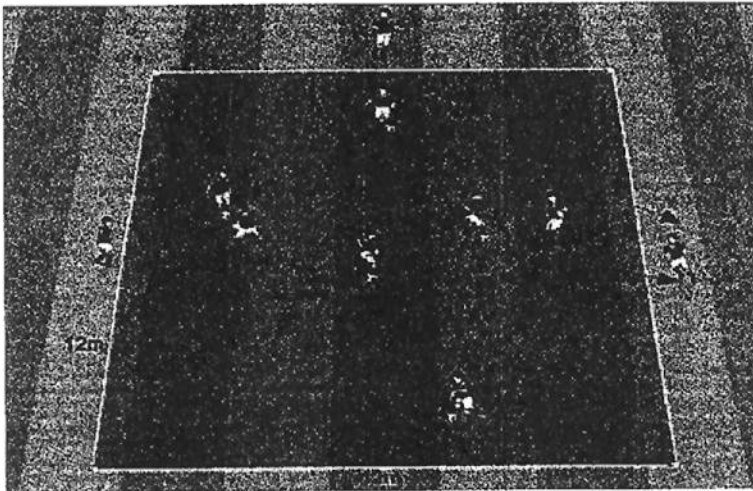


Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrane in possesso.

LO ZOO 15 minuti 15x15 metri 10 giocatori

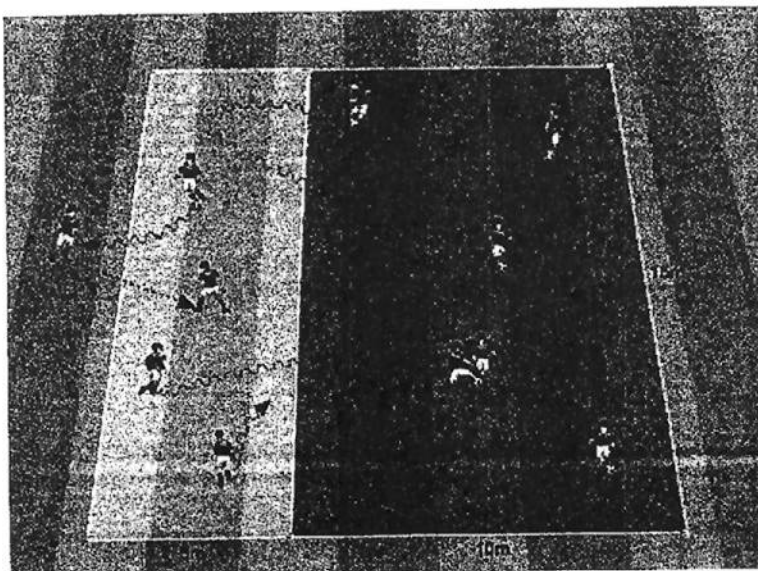


Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

