



Data 14 MARZO 2024

Protocollo 572/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD SANT-VINCENT CHATILLON
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
MONTE CERVINO CUP – PICCOLI AMICI - 12/05/2024**

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 Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





A.S.D. SAINT-VINCENT CHATILLON Scuola Calcio Monte Cervino

Tel./Fax 0166-513404 - Cell. 347-7236288

Email: montecervinocalcio@gmail.com

www.svc2006.it

REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD SAINT-VINCENT CHATILLON
INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE
DENOMINATO: "MONTE CERVINO CUP"
IN COLLABORAZIONE CON FIGC-LND-SGS
CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 12 MAGGIO 2024
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DEL COMUNE DI SAINT-VINCENT

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO 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 DI ETÀ'.

SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ':

SAINT-VINCENT CHATILLON 1 - AO - 917656	SAINT-VINCENT CHATILLON 2 - AO
QUINCITAVA - TO - 952059	VALLE CERVO ANDORNO - BI - 940743
ALMESE - TO - 945769	RIVER PLAINE - AO - 953655

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO,
L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10

PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

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

**LE SEI SQUADRE PARTECIPANTI SI INCONTRERANNO FRA LORO CON LA FORMULA DEL GIRONE UNICO
ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA 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

GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO):

RE DEI PORTIERI E GLI AUTOSCONTRI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO



CLASSIFICHE: NON SONO PREVISTE 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.



TIMBRO SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. BERTULETTI LUCA tel. 347.7236288

PRESIDENTE
ASD SAINT-VINCENT CHATILLON
PISONI MONICA



MONTE CERVINO CUP - Saint-Vincent, 12/05/24

CAMPO 1 - PICCOLI AMICI - U5												
ALMESE												
SAINT-VINCENT												
RIVER PLAINE												
VALLE CERVO												
CHATILLON												
QUINCITAVA												

ore 9:00

SAINT-VINCENT - CHATILLON

ore 9:30

RIVER PLAINE - QUINCITAVA

ore 10:00

VALLE CERVO - ALMESE

ore 10:30

QUINCITAVA - SAINT-VINCENT

ore 11:00

ALMESE - RIVER PLAINE

ore 11:30

CHATILLON - VALLE CERVO

ore 12:00

SAINT-VINCENT - ALMESE

ore 12:30

RIVER PLAINE - VALLE CERVO

ore 14:30

QUINCITAVA - CHATILLON

ore 15:00

VALLE CERVO - SAINT-VINCENT

ore 15:30

ALMESE - QUINCITAVA

ore 16:00

RIVER PLAINE - CHATILLON

ore 16:30

QUINCITAVA - VALLE CERVO

ore 17:00

SAINT-VINCENT - RIVER PLAINE

ore 17:30

CHATILLON - ALMESE

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

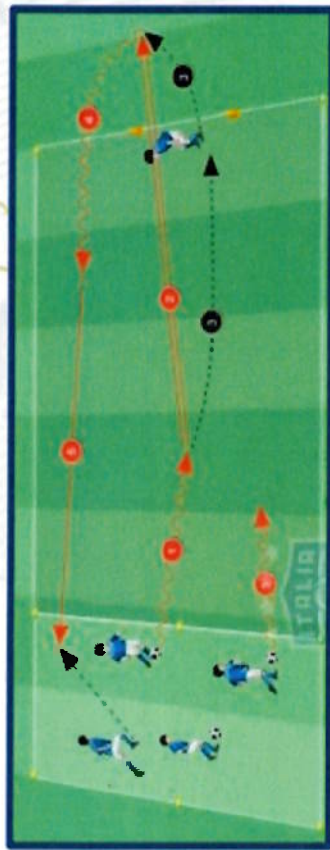
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

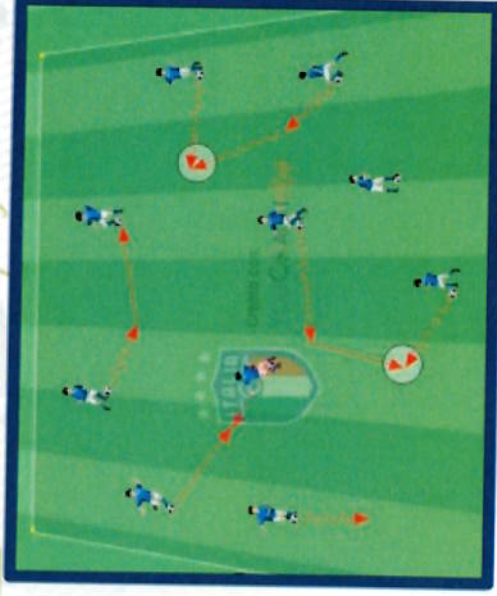
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVENE E SCOLASTICO

evolution
programme



- 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