



Data 8 MARZO 2024

Protocollo 554Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CHISOLA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Chisola Trophy 2017 – PICCOLI AMICI – 10/3/2024**

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. CHISOLA Calcio

VIA DEL CASTELLO 3

CITTÀ VINOVO (TO)

CAP 10148

TEL 0119653890

FAX

MAIL INFO@CHISOLACALCIO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



DENOMINATA: CHISOLA TROPHY 2017

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10/03/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "DINO MAROLA" DI VIA DEL CASTELLO,3 VINOVO (TO)

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)**

asd Chisola 710720 - F.C. Juventus 947228 - Sisport 943168 - gsd Lascaris 949234 - CBS Scuola calcio 710092

asd Cheraschese 1904 12560 - Volpiano 954865 - Alpignano 1640 - Vanchiglia -81843

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

Mini gare e giochi ludici

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)

re dei portieri

autoscontri

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 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

CALENDARIO GARE Domenica 10 Marzo 2024

"Chisola Trophy - cat. 2017"

Categoria piccoli amici 2017 - 2° ANNO - Modalità 3 vs 3, tempo unico da 10'

Campo Rosso	Campo Giallo	Campo Blu
JUVENTUS	SISPORT	CHISOLA
ALPIGNANO	CBS	VOLPIANO
CHERASCHESE	LASCARIS	VANCHIGLIA

Giorno	Orario	Partita	Risultato
Domenica 10/03/2024	10:30	JUVENTUS - ALPIGNANO	
	10:50	ALPIGNANO - CHERASCHESE	
	11:10	JUVENTUS - CHERASCHESE	
	10:30	SISPORT - CBS	
	10:50	CBS - LASCARIS	
	11:10	SISPORT - LASCARIS	
	10:30	CHISOLA - VOLPIANO	
	10:50	VOLPIANO - VANCHIGLIA	
	11:10	CHISOLA - VANCHIGLIA	

Campo Rosso	Campo Giallo	Campo Blu
JUVENTUS	SISPORT	CHISOLA
LASCARIS	ALPIGNANO	CBS
VOLPIANO	VANCHIGLIA	CHERASCHESE

Giorno	Orario	Partita	Risultato
Domenica 10/03/2024	11:15	JUVENTUS - LASCARIS	
	11:30	LASCARIS - VOLPIANO	
	11:45	JUVENTUS - VOLPIANO	
	11:15	SISPORT - ALPIGNANO	
	11:30	ALPIGNANO - VANCHIGLIA	
	11:45	SISPORT - VANCHIGLIA	
	11:15	CHISOLA - CBS	
	11:30	CBS - CHERASCHESE	
	11:45	CHISOLA - CHERASCHESE	

Campo Rosso	Campo Giallo	Campo Blu
JUVENTUS	SISPORT	CHISOLA
VANCHIGLIA	VOLPIANO	ALPIGNANO
CBS	CHERASCHESE	LASCARIS

Giorno	Orario	Partita	Risultato
Domenica 10/03/2024	11:50	JUVENTUS - VANCHIGLIA	
	12:05	VANCHIGLIA - CBS	
	12:20	JUVENTUS - CBS	
	11:50	SISPORT - VOLPIANO	
	12:05	VOLPIANO - CHERASCHESE	
	12:20	SISPORT - CHERASCHESE	
	11:50	CHISOLA - ALPIGNANO	
	12:05	ALPIGNANO - LASCARIS	
	12:20	CHISOLA - LASCARIS	

ORE 12:45 PREMIAZIONE PER TUTTI I BAMBINI

GLI AUTOSCONTRI

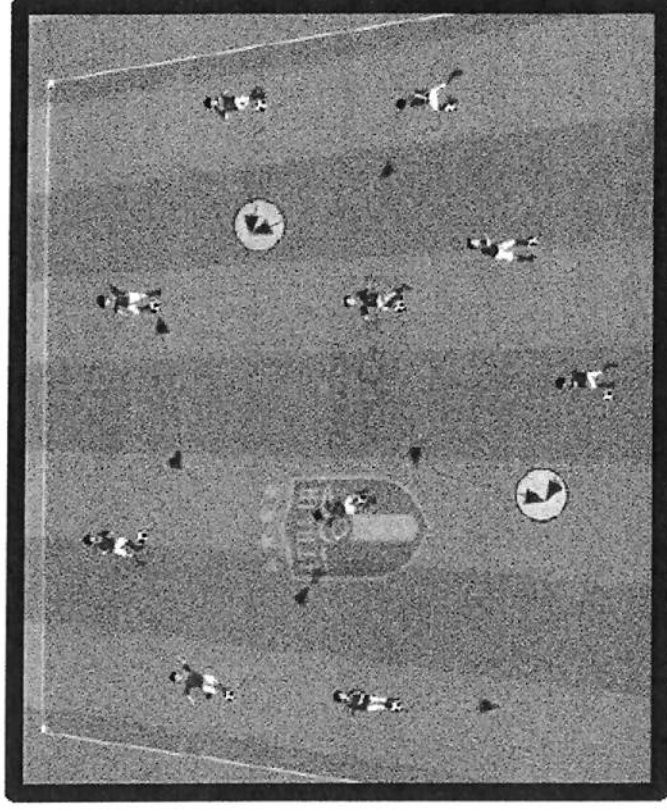
- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

Al fine del 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

gioco: 20x20 metri
giocatori: 6

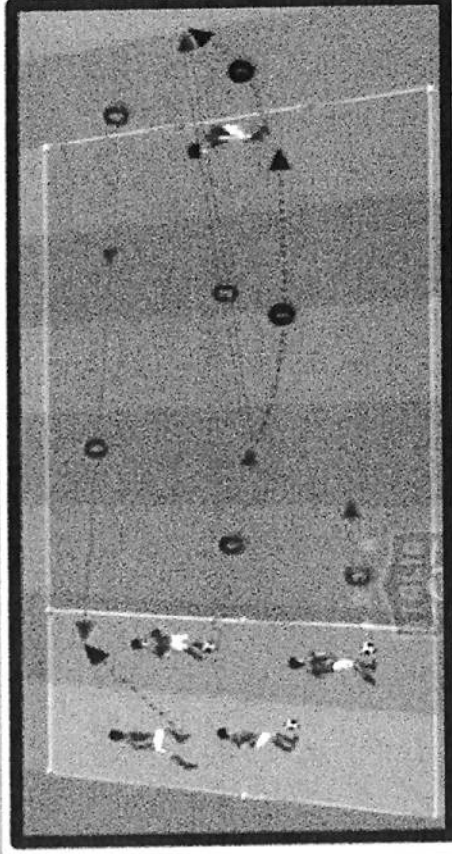
di svolgimento: 12 minuti
consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei tiri di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla presenza di una linea oltre la quale non è possibile calciare), danno ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento attività prevista.

di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al

posto del compagno che ha passato palla al compagno in attesa di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente il pallone e si prepara all'azione successiva. Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un errore del portiere) l'attaccante può partire anche da una nuova azione di gioco. L'attaccante può partire anche da una nuova azione di gioco non appena il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco. La 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 record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzat



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 errore del portiere) l'attaccante può partire anche da una nuova azione di gioco non appena il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco. La 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 record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzat