



Data 25 APRILE 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
ORNAVASSESE  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
Memorial Giuseppe Bolli – Piccoli amici – 8/5/2024**

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 U.S.D. ORNAVASSESE (M. 35390)

VIA ENRICO MENCONI

CITTÀ ORNAVASSO

CAP 28877

TEL 340.4995963

FAX ---

MAIL info@usornavassese.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: 16° TROFEO "MEMORIAL GIUSEPPE BOLLI"

IN COLLABORAZIONE CON ---

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 08/05/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: STADIO COMUNALE DI ORNAVASSO

### 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)**

ORNAVASSESE (M. 35390) - MERGOZZESE (M. 710843) - CREVOLESE (M. 81002)

VERBANIA (M. 953729) - GRAVELLONA S. PIETRO A (M. 931119) - GRAVELLONA S. PIETRO B (M. 931119)

VARZESE (M. 74806) - FOMARCO D. B. PIEVESE (M. 935576) - RIVIERA D'ORTA (M. 935582)

### 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

1 GIRONE DA 9 SQUADRE CHE SI INCOTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

### 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)

GIOCO A "TIRA CHE PARO"

GIOCO B "PERCORSO MOTORIO"

### 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  
AIELLO VINCENZO

---



# U.S.D. ORNAVASSESE



Sede e Campo Sportivo : Via Menconi, 27  
28877 ORNAVASSO (VB)  
Telefono : 340.4995963  
E-mail : info@usornavassese.it



## 16° TROFEO "MEMORIAL GIUSEPPE BOLLI" (PICCOLI AMICI) 08 MAGGIO 2024 - CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI ORNAVASSO

### Programma Gare

			Ris.	Orario	Campo
1 <sup>a</sup> Giornata	RIVIERA D'ORTA	FOMARCO D. B. P.		16:00	A
	GRAVELLONA S. P. B	ORNAVASSESE		16:00	B
	GRAVELLONA S. P. A	VARZESE		16:00	C
	MERGOZZESE	VERBANIA		16:00	D

RIPOSA CREVOLESE

2 <sup>a</sup> Giornata	CREVOLESE	RIVIERA D'ORTA		16:15	A
	VERBANIA	VARZESE		16:15	B
	ORNAVASSESE	MERGOZZESE		16:15	C
	GRAVELLONA S. P. A	GRAVELLONA S. P. B		16:15	D

RIPOSA FOMARCO D. B. P.

Gioco A	"TIRA CHE PARO"	16:30
---------	-----------------	-------

3 <sup>a</sup> Giornata	RIVIERA D'ORTA	GRAVELLONA S. P. B		17:30	A
	FOMARCO D. B. P.	GRAVELLONA S. P. A		17:30	B
	VARZESE	MERGOZZESE		17:30	C
	VERBANIA	CREVOLESE		17:30	D

RIPOSA ORNAVASSESE

4 <sup>a</sup> Giornata	MERGOZZESE	GRAVELLONA S. P. A		17:45	A
	GRAVELLONA S. P. B	VERBANIA		17:45	B

4ª Giornata	CREVOLESE	FOMARCO D. B. P.	Ris.		Orario	Campo
			ORNAVASSESE	VARZESE		
					17:45	D

RIPOSA ORNAVASSESE

5ª Giornata	RIVIERA D'ORTA	GRAVELLONA S. P. A			18:00	A
	MERGOZZESE	FOMARCO D. B. P.			18:00	B
	VERBANIA	ORNAVASSE			18:00	C
	VARZESE	CREVOLESE			18:00	D

RIPOSA GRAVELLONA S. P. B.

6ª Giornata	ORNAVASSESE	RIVIERA D'ORTA			18:15	A
	VARZESE	FOMARCO D. B. P.			18:15	B
	CREVOLESE	GRAVELLONA S. P. B			18:15	C
	GRAVELLONA S. P. A	VERBANIA			18:15	D

RIPOSA MERGOZZESE

<b>Gioco B</b>	<b>"PERCORSO MOTORIO"</b>			18:30
----------------	---------------------------	--	--	-------

7ª Giornata	RIVIERA D'ORTA	VERBANIA			19:30	A
	CREVOLESE	MERGOZZESE			19:30	B
	ORNAVASSESE	GRAVELLONA S. P. A			19:30	C
	FOMARCO D. B. P.	GRAVELLONA S. P. B			19:30	D

RIPOSA VARZESE

8ª Giornata	MERGOZZESE	RIVIERA D'ORTA			19:45	A
	GRAVELLONA S. P. A	CREVOLESE			19:45	B
	GRAVELLONA S. P. B	VARZESE			19:45	C
	FOMARCO D. B. P.	ORNAVASSESE			19:45	D

RIPOSA VERBANIA

9ª Giornata	RIVIERA D'ORTA	VARZESE			20:00	A
	ORNAVASSESE	CREVOLESE			20:00	B
	VERBANIA	FOMARCO D. B. P.			20:00	C
	GRAVELLONA S. P. B.	MERGOZZESE			20:00	D

RIPOSA GRAVELLONA S. P. A

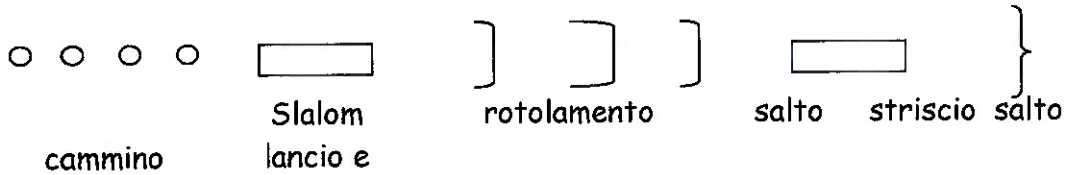
<b>PREMIAZIONI</b>
--------------------

20:30
-------



**Gioco 1: "percorso motorio" 7'**

Le 4 società impegnate si confronteranno in un percorso motorio (per squadra) come da figura.

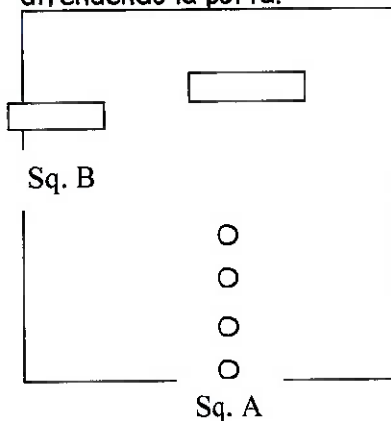


in equilibrio presa

creare n. 4 percorsi identici in modo da ridurre il tempo di attesa. I bambini partono 5 da una parte 5 dall'altra. Il primo al termine del percorso del proprio compagno parte in corsa a dare il via al primo della fila.

**Gioco 2: "tira che paro" (2 percorsi identici) 7'**

La squadra A, dopo un breve slalom ,deve cercare di segnare più goals possibili in una porta 4x2 mentre la squadra B , dopo una capovolta, deve cercare di parare il tiro difendendo la porta.



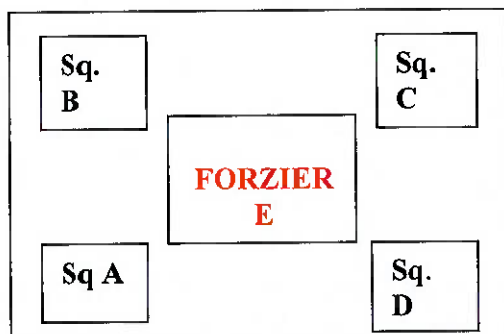
**Gioco 3: "lo scalpo" (gioco delle code) 7'**

Le 4 squadre si affrontano nel gioco dello scalpo: i componenti della squadra A ha, nei propri calzoncini, una coda (casacca o altro) che deve essere rubata dai componenti della squadra B.

Al termine cambio di ruoli.

**Gioco 4: "attacco al forziere" 7'**

Le squadre devono cercare di rubare più palloni possibili da uno spazio centrale (forziere) e portarli nella propria zona (nave). All'esaurimento di tutti i palloni vince la squadra che ne ha di più nella propria nave.



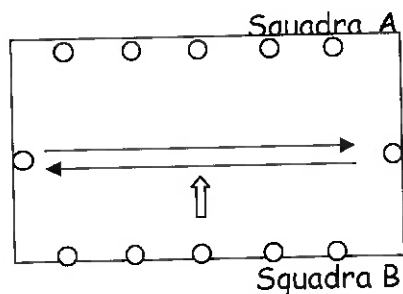
### Gioco 5: "occhio all'incrocio!" (campo minato) 7

Quattro squadre contrapposte si dispongono lungo i lati di un rettangolo, A e B sui lati lunghi, C e D sui lati corti.

Le squadre A (con la palla) e B (senza palla) si passano la palla, facendola attraversare il rettangolo mentre le squadre C e D devono alternarsi nella conduzione cercando di non farsi colpire dai palloni.

Quando tutti i componenti delle squadre C e D hanno eseguito la conduzione si invertiranno i ruoli (ogni squadra ruota in senso orario rispetto alla propria posizione di partenza).

Al termine del gioco vinceranno le squadre che hanno effettuato il maggior numero di passaggi.



#### **4.3 Momento tecnico-situazionale: il 4>4 +P**

**35' totali**

Le 2 società impegnate nel confronto si incontreranno su 3 tempi da 10'.  
Al termine di ciascuna partita le squadre gireranno nei vari campi, una in senso orario e l'altra in senso opposto, con l'obiettivo di confrontarsi con il maggior numero di squadre possibile.

ESSENDO UN MOMENTO DI AGGREGAZIONE NON ' PREVISTA ALCUNA CLASSIFICA DELLA GIORNATA DI CONSEGUENZA NON DOVRANNO ESSERE RILEVATI I RISULTATI.

SOTTO LA STRUTTURA ORGANIZZATIVA

MATERIALI OCCORRENTI:

CASACCHE ALMENO N. 20 E IN OGNI CASO SECONDO IL N. DI BAMBINI

CONI

PALETTI

OSTACOLINI

PALLONI

