



Data 18 APRILE 2024

Protocollo 659/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ROLETTO VAL NOCE
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
SICAV VAL NOCE CUP 2024 – PICCOLI AMICI – 19/05/2024**

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD ROLETTO VAL NOCE

VIA RONCAGLIA 2

CITTA' ROLETTO

CAP 10060

TEL 0121542485

FAX 0121542485

MAIL rolettovainoce@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: SICAV VAL NOCE CUP 2024

IN COLLABORAZIONE CON ASD ROLETTO VAL NOCE

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 19 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "LELLO BARBERA" VIA DON ASVISIO 4 FROSSASCO (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)

ROLETTO VAL NOCE 710796 - NONE 955426 - MOREVILLA 913079 - TORRE PELLICE 941109

SAN PIERO VAL LEMINA 931176 - PINEROLO 80021

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

VERRÀ CREATO 1 GIRONE DA 6 SQUADRE CHE SI AFFRONTERANNO TRA LORO IN GARE DI SOLO 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)

RE DEI PORTIERI (IN ALLEGATO)

AUTOSCONTRI (IN ALLEGATO)

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

F.C. ROLETTO VALNOCE
Via Roncaglia, 2
10060 ROLETTO (TO)
P.IVA/C.F. 08494470019



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.

F.C. ROLETTO VALNOCE
Via Roncaglia, 2
10060 ROLETTO (TO)
P.IVA/C.F. 08494470019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
BRICCHI ALESSANDRO



PICCOLI AMICI 2017/18
PROGRAMMA DOMENICA 19 MAGGIO

CAMPO "LELLO BARBERA"
VIA DON ASVISIO 4 FROSSASCO

GIRONE UNICO	
ROLETTO	TORRE PELLICE
NONE	SAN PIETRO
MOREVILLA	PINEROLO

				TEMPI	
1	ORE 14,00	CAMPO A	ROLETTO	PINEROLO	2 DA 10 MINUTI
2	ORE 14,00	CAMPO B	NONE	SAN PIETRO VL	2 DA 10 MINUTI
3	ORE 14,30	CAMPO A	MOREVILLA	TORRE PELLICE	2 DA 10 MINUTI
4	ORE 14,30	CAMPO B	PINEROLO	SAN PIETRO VL	2 DA 10 MINUTI
5	ORE 15,00	CAMPO A	ROLETTO	MOREVILLA	2 DA 10 MINUTI
6	ORE 15,00	CAMPO B	TORRE PELLICE	NONE	2 DA 10 MINUTI
7	ORE 15,30	CAMPO A	NONE	PINEROLO	2 DA 10 MINUTI
8	ORE 15,30	CAMPO B	ROLETTO	TORRE PELLICE	2 DA 10 MINUTI
9	ORE 16,00	CAMPO A	SAN PIETRO	MOREVILLA	2 DA 10 MINUTI
10	ORE 16,00	CAMPO B	PINEROLO	TORRE PELLICE	2 DA 10 MINUTI
11	ORE 16,30	CAMPO A	MOREVILLA	NONE	2 DA 10 MINUTI
12	ORE 16,30	CAMPO B	ROLETTO	SAN PIETRO VL	2 DA 10 MINUTI
13	ORE 17,00	CAMPO A	PINEROLO	MOREVILLA	2 DA 10 MINUTI
14	ORE 17,00	CAMPO B	TORRE PELLICE	SAN PIETRO VL	2 DA 10 MINUTI
15	ORE 17,30	CAMPO A	ROLETTO	NONE	2 DA 10 MINUTI

**AL TERMINE PREMIAZIONI
NON CI SARA' ALCUN TIPO DI CLASSIFICA
PREMI UGUALI PER TUTTI**

F.C. ROLETTO VALNOCE
Via Roncaglia, 2
10060 ROLETTO (TO)
P.IVA/C.F. 08494470019



F.C. ROLETTO VALNOCE
Via Roncaglia, 2
10060 ROLETTO (TO)
P.IVA/C.F. 08454470019

RE DEI PORTIERI

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

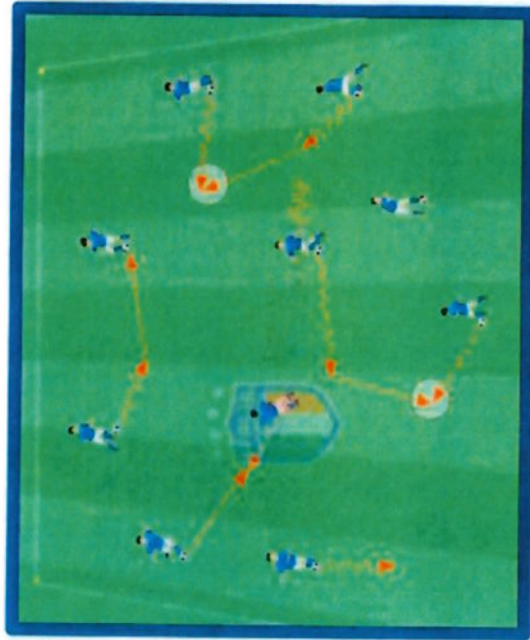
GLI AUTOSCONTRI

- 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.
- 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