



Data 25 APRILE 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
BOSCONERESE
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Maggio Giallo Blu – piccoli Amici - 4/5/2024**

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 Scrdfani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. **POL. BOSCONERESE** INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE DENOMINATO: "4^A Torneo **MAGGIO-GIUGNO GIALLO BLU**" CHE SI DISPUTERÀ NELLA GIORNATA DEL 4 MAGGIO 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DI BOSCONERO VIA C. NIGRA.

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 COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO DI ETÀ

PRESTITI

SONO VIETATI

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

SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: BOSCONERESE GIALLA (Matr. 73849), BOSCONERESE BLU (Matr. 73849), ALICESE (Matr. 1570), SISPORT (Matr. 943168), FORNO (Matr. 710773), IVREA CALCIO (Matr. 951393), SAN M,AURO (Matr. 73701), RIVAROLESE (Matr. 930381) VALMALONE (Matr. 940996).

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA : NUMERO 6 GIRONI DA 3 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA SENZA TENERE CONTO DEI RISULTATI OTTENUTI SUI CAMPI.

GIOCHI DIDATTICI ALTERNATI A MINI PARTITE.

• GIOCHI LUDICO DIDATTICI

1°: GLI AUTOSCONTRI, SVOLGIMENTO: 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 AL BERSAGLIO IN CUI SI REALIZZA UN PUNTO QUANDO SI RIESCE A COPLIRE 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 DA 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 IL GIOCATORE CHE RIESCE AD ARRIVARE PER PRIMO A DIECI PUNTI. VENGONO REALIZZATI DIVERSI TURNI DI GIOCO. AD OGNI TURNO, SI CAMBIA IL NUMERO DI PUNTI NECESSARIO PER VINCERE E VENGONO INSERITE DELLA VARIANTI RISPETTO ALL'ATTIVITÀ INIZIALE (VEDI ALLEGATO)

2°: IL RE DEI PORTIERI, SVOLGIMENTO: IL GIOCO CONSISTE IN UNA SERIE DI AZIONI DI TIRO CHE VEDE COINVOLTI DUE GIOCATORI PER VOLTA, UN ATTACCANTE ED UN PORTIERE. IL DISTANZIAMENTO DEI DELIMITATORI DI PARTENZA, LO SVOLGIMENTO ALTERNATO DEI TIRI E IL DIVIETO DI CONTRASTO TRA PORTATORE DI PALLA E PORTIERE (AGEVOLATO DALLA DEFINIZIONE DI UNA LINEA OLTRE LA QUALE NON È POSSIBILE CALCARE),

PERMETTONO AI GIOCATORI DI RIMANERE A DISTANZA DURANTE LO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ. 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 SEGNA TO, 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. (VEDI ALLEGATO)

TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 2 TEMPI DA 10 MINUTI CIASCUNA, LE PARTITE SI GIOCANO 3 > 3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3.

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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 RECLAMI VISTA LA NATURA LUDICO DIDATTICA CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

ASSICURAZIONE È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. 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

FRANCO TASSONE



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. **FERRERO MERLINO Luca** 340/1095734



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

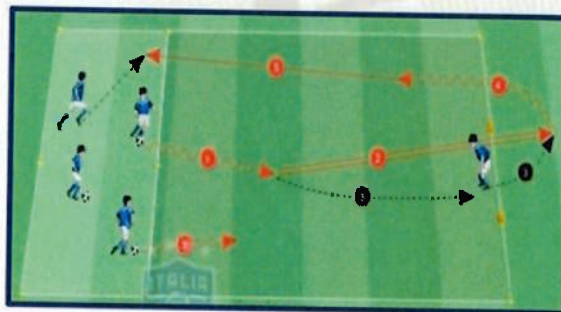
RE DEI PORTIERI

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 crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

4^a Torneo MAGGIO-GIUGNO GIALLO BLU



Piccoli Amici

Girone A
BOSCONERESE GIALLA
SISPORT
SAN MAURO

Girone B
BOSCONERESE BLU
ALICESE
VALMALONE

Girone C
IVREA CALCIO
RIVAROLESE
FORNO

Girone D
BOSCONERESE GIALLA
ALICESE
RIVAROLESE

Girone E
BOSCONERESE BLU
SISPORT
FORNO

Girone F
IVREA CALCIO
SAN MAURO
VALMALONE

Programma Gare

Data	Ora	Incontro		Risultato	Campo	
04/05/2024	15,00	BOSCONERESE GIALLA	SAN MAURO		A	
	15,00	BOSCONERESE BLU	VALMALONE		B	
	15,00	IVREA CALCIO	RIVAROLESE		C	
	15,30	SISPORT	BOSCONERESE GIALLA		B	
	15,30	ALICESE	BOSCONERESE BLU		C	
	15,30	RIVAROLESE	FORNO		A	
	16,00	VALLORCO	SISPORT		C	
	16,00	VALMALONE	ALICESE		A	
	16,00	FORNO	IVREA CALCIO		B	
	16,30	BOSCONERESE GIALLA	ALICESE		A	
	16,30	BOSCONERESE BLU	SISPORT		B	
	16,30	IVREA CALCIO	SAN MAURO		C	
	17,00	RIVAROLESE	BOSCONERESE GIALLA		B	
	17,00	FORNO	BOSCONERESE BLU		C	
	17,00	VALMALONE	IVREA CALCIO		A	
	17,30	ALICESE	RIVAROLESE		C	
	17,30	SISPORT	FORNO		A	
	17,30	SAN MAURO	VALMALONE		C	
	18,00	Premiazioni sul Campo				

