



Data 12 APRILE 2024

Protocollo 618/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
SPAZIO TALENT SOCCER
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Piccoli amici in Festa – Piccoli amici - 13 - 27/4/2024**

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 F.C.D. SPAZIO TALENT SOCCER

VIA C.SO APPIO CLAUDIO 106

CITTA' TORINO

CAP 10146

TEL 011 5823855

FAX

MAIL segreteriafasts@tiscali.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: PICCOLIAMICI IN FESTA

IN COLLABORAZIONE CON F.I.G.C. PIEMONTE V.D.A.

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 13/04/2024 AL 27/04/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "CARRARA" CORSO APPIO CLAUDIO 106 TORINO

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 D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

STS 710711 - SISPORT 943168 - SPARTA NOVARA 940735 - VOLPIANO 710787 - CHISOLA 710720 -

UIAVOLETTI 934039 - PINEROLO 80021 - SUNO - ALICESE ORIZZONTI 1570 - BARRACUDA 915662 -

IVREA 951393 - AYGREVILLE 933861

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

GIOCANO TUTTI CONTRO TUTTI COME DA CALENDARIO ALLEGATO

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)

GLI AUTOSCONTRI

RE DEI PORTIERI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 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





SPAZIO TALENT SOCCER



TOURNO: CHILD DEVELOPMENT PROGRAM (cat. 2017)

1 tempo da 15 min

SABATO 13/04

GIRONE
CHISOLA
SISPORT
UOLPIANO
SPARTA NOVARA
STS

	ORARIO	CAMPO			RISULTATO
PARTITA 1	10.30		CHISOLA	SISPORT	
PARTITA 2	10.30		UOLPIANO	SPARTA NOVARA	
PARTITA 3	11.00		UOLPIANO	CHISOLA	
PARTITA 4	11.00		STS	SPARTA NOVARA	
PARTITA 5	11.30		STS	CHISOLA	
PARTITA 6	11.30		SISPORT	UOLPIANO	
PARTITA 7	12.00		STS	SISPORT	
PARTITA 8	12.00		SPARTA NOVARA	CHISOLA	
PARTITA 9	12.30		STS	UOLPIANO	
PARTITA 10	12.30		SISPORT	SPARTA NOVARA	

SABATO 20 APRILE

GIRONE
STS
CHISOLA
SUNO
PINEROLO
DIRAULETTI

	ORARIO	CAMPO			RISULTATO
PARTITA 1	10.30		STS	CHISOLA	
PARTITA 2	10.30		SUNO	PINEROLO	
PARTITA 3	11.00		STS	PINEROLO	
PARTITA 4	11.00		SUNO	DIRAULETTI	
PARTITA 5	11.30		DIRAULETTI	PINEROLO	
PARTITA 6	11.30		CHISOLA	SUNO	
PARTITA 7	12.00		STS	SUNO	
PARTITA 8	12.00		CHISOLA	DIRAULETTI	
PARTITA 9	12.30		STS	DIRAULETTI	
PARTITA 10	12.30		CHISOLA	PINEROLO	

SABATO 27 APRILE

GIRONE
BARACUDA
ALIGESE ORIZZONTI
AVGREVILLE
IUREA
STS

	ORARIO	CAMPO			RISULTATO
PARTITA 1	10.30		BARACUDA	ALIGESE ORIZZONTI	
PARTITA 2	10.30		AVGREVILLE	IUREA	
PARTITA 3	11.00		STS	AVGREVILLE	
PARTITA 4	11.00		IUREA	BARACUDA	
PARTITA 5	11.30		STS	IUREA	
PARTITA 6	11.30		ALIGESE ORIZZONTI	AVGREVILLE	
PARTITA 7	12.00		STS	ALIGESE ORIZZONTI	
PARTITA 8	12.00		AVGREVILLE	BARACUDA	
PARTITA 9	12.30		STS	BARACUDA	
PARTITA 10	12.30		IUREA	ALIGESE ORIZZONTI	



GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri

- Giocatori: 6

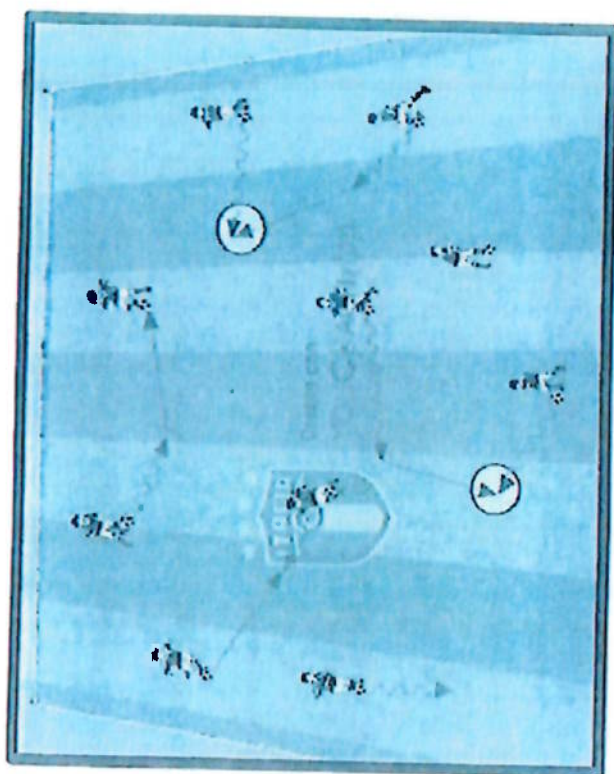
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

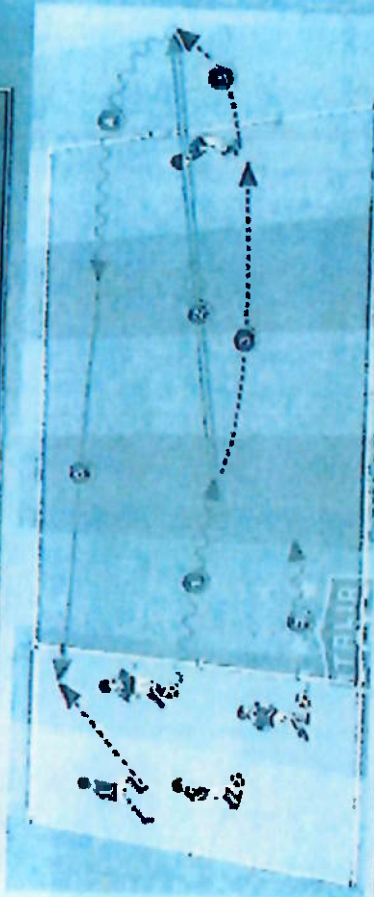
(sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).

- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.

- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo



IL RE DEI PORTIERI



- Tempo di svolgimento: 10 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 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.