



Data 03 MAGGIO 2024

Protocollo 673/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
ASD PONDERANO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
TROFEO LAF SERVICE – PICCOLI AMICI – 08/06/2024**

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





**A.S.D.  
PONDERANO**

## **TROFEO LAF SERVICE CATEGORIA PICCOLI AMICI**

### **REGOLAMENTO**

#### **art. 1 ORGANIZZAZIONE**

La Società **A.S.D. PONDERANO** Strada Vicinale al Cimitero 8, Ponderano 13875 Tel 015 542603 - Fax 015 0992698 indice ed organizza una manifestazione a carattere **REGIONALE** denominata **TROFEO LAF SERVICE** che si disputerà il giorno **08 GIUGNO 2023** presso il Campo Sportivo Meroni sito in Strada Vicinale al Cimitero 8 - PONDERANO (BI).

#### **art. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ**

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PICCOLI AMICI** regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria Società per la stagione in corso e nati dal **01/01/2017** al compimento anagrafico del 5° anno di età.

#### **art. 3 SOCIETÀ' PARTECIPANTI**

Alla manifestazione prenderanno parte le sottoindicate società' :

<b>ACCADEMIA DEL TALENTO (951520)</b>	<b>BRIGA (75862)</b>
<b>AOSTA 511 (937821)</b>	<b>L.G. TRINO (917201)</b>
<b>ARONA (917181)</b>	<b>PONDERANO (38460)</b>
<b>BORGOSIESIA (71080)</b>	<b>VIRTUS VERCELLI (913906)</b>

#### **art. 4 ELENCHI GIOCATORI**

Le società' partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di 10.

#### **art. 5 PRESTITI**

Sono vietati.

#### **art. 6 SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

Le attività si svolgeranno con la seguente formula:

Due raggruppamenti di quattro squadre dove si incontreranno tutte a rotazione con un girone all'italiana di sola andata senza classifiche al pomeriggio..

#### **A.S.D. PONDERANO**

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI  
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698  
www.asdponderano.it - info@asdponderano.it  
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



## **SVOLGIMENTO**

Le partite si giocano 3c3 su campi di dimensioni ridotte, con porte ridotte mt 4x2 e utilizzo di palloni n° 3.

## **GIOCHI LUDICI DIDATTICI ( OBBLIGATORI MIN. DUE GIOCHI )**

- **GLI AUTOSCONTRI**
- **IL RE DEI PORTIERI**

### **art. 7 TEMPI DI GARA**

Le minigare avranno la durata di 10 minuti ciascuno.  
I giochi ludici didattici avranno la durata di 12 minuti ciascuno.

### **art. 8 CLASSIFICHE**

Non sono previste classifiche.

### **art. 9 PARTECIPAZIONE**

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista , in particolare:

- E' obbligatoria la partecipazione ai giochi ludico didattici.
- I giocatori devono prendere parte almeno ad una minigara completa senza essere sostituiti fino al termine della stessa , tranne che per validi motivi di salute.

---

### **art. 10 ARBITRI**

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (**AUTOARBITRAGGIO**)

### **art. 11 RECLAMI**

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei Piccoli Amici, non è consentita alcuna forma di reclamo.

### **art. 12 ASSICURAZIONE**

E' responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa F.I.G.C. L' organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

---

### **art. 13 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.

## **A.S.D. PONDERANO**

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI  
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698  
www.asdponderano.it - info@asdponderano.it  
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



PER COMUNICAZIONI CONTATTARE :

IL RESP. TECNICO SCUOLA CALCIO SIG. MISSAGGIA PAOLO 339 1886468

OPPURE LA SEDE TEL. 015 542603 - FAX 015 0992698

Ponderano; 19/04/2024



**A.S.D. PONDERANO**  
Il Presidente  
Ermanno Rosso

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ermanno Rosso", is written over the printed name of the president.

**A.S.D. PONDERANO**

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI  
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698  
[www.asdponderano.it](http://www.asdponderano.it) - [info@asdponderano.it](mailto:info@asdponderano.it)  
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



## A.S.D. PONDERANO

Centro Sportivo Vittorio Pozzo

Strada Vicinale al Cimitero, 8

13875 PONDERANO BI



# STAR CUP - TROFEO LAF SERVICE

08 GIUGNO 2024 - CATEGORIA PICCOLI AMICI

## GIRONI

GIRONE A		GIRONE B	
ARONA	ACCADEMIA TALENTO	BRIGA	BORGOSIESIA
AOSTA 511	LG TRINO	PONDERANO	VIRTUS VERCELLI

## PARTITE

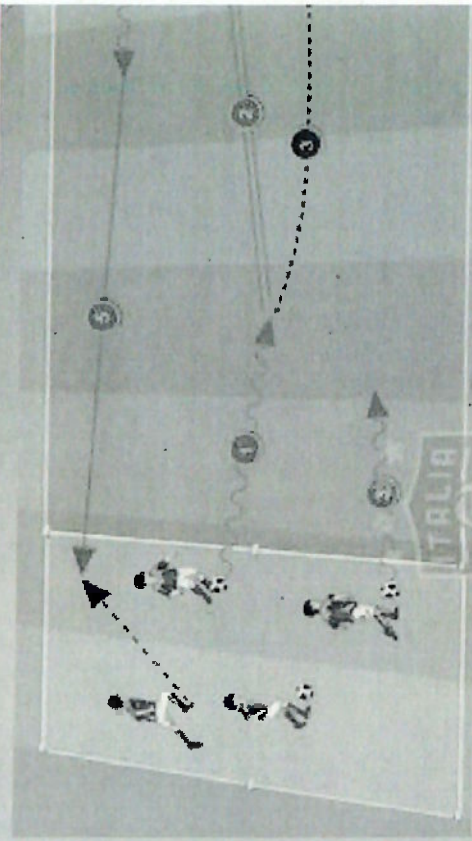
ORA	CAMPO 1		CAMPO 2
15:00	ACCADEMIA DEL TALENTO - LG TRINO		PONDERANO - VIRTUS VC
15:30	BORGOSIESIA - BRIGA		ARONA - AOSTA 511
16:00	AOSTA 511 - ACCADEMIA DEL TALENTO		BRIGA - PONDERANO
16:30	VIRTUS VC - BORGOSIESIA		LG TRINO - ARONA
17:00	ARONA - ACCADEMIA DEL TALENTO		BORGOSIESIA - PONDERANO
17:30	VIRTUS VC - BRIGA		LG TRINO - AOSTA 511

# 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, prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro in porta o ad un errore del portiere) il portiere (in seguito ad un errore tecnico) l'attaccante successivo (ed autonomamente, senza il portiere) l'attaccante successivo. L'attaccante può parare il tiro in porta e il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di tiro in porta.
- Viene favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento di tutti i partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a parare consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il record da cercare di battere.

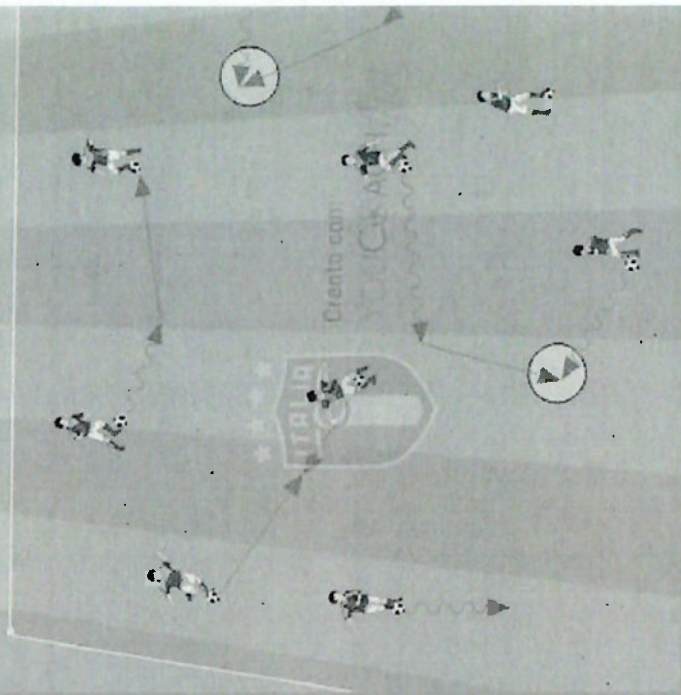
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di favorire la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organica che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in

# GLI AUTOSCONTRI

- Tempo di svolgimento: 10 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 possono 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