



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA



Aosta, 03 Maggio 2024

Spett.le Società
A.S.D. RIVER PLAINE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione	MEMORIAL LELE BERGAMASCO
Categoria/e	Piccoli Amici
Periodo di svolgimento	18/05/2024

Si comunica che la Delegazione di Aosta, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo in oggetto, per quanto attiene alle modalità tecniche.

Si ricorda che in caso di concomitanza di gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Il Segretario
Marco DEL FAVERO



Il Delegato
Marco ALBARELLO

FIGC - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - 11100 AOSTA
0165 40695



ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 – 11020 FÉNIS (AO)
TEL 335 5464585
P.I 01097340077
mail: info@riverplaine.it
pec: posta@pec.riverplaine.it



REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD RIVER PLAINE INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE LOCALE DENOMINATO "MEMORIAL LELE BERGAMASCO" IN COLLABORAZIONE CON FIGC-LND-SGS CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 18 MAGGIO 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DEL COMUNE DI BRISSOGNE-QUART

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 NATI DAL 01.01.2017 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO DI ETÀ

ART.3 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

ASD RIVER PLAINE VIOLA – AO – 953655	RIVER PLAINE GRIGIO – AO – 953655
A.S.D. E. DE F. SAINT CHRISTOPHE – AO – 943845	F.C. SPORTING ISSOGNE 2001 – AO – 710736
SSDARL AOSTA CALCIO 511 – AO – 937821	A.S.D. AYGREVILLE CALCIO – AO – 933861

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 N°10

ART.5 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.6 SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI O FINALI O GARE AD ELEMINAZIONE DIRETTA):

LE SEI SQUADRE PARTECIPANTI SI INCONTRERANNO FRA LORO CON LA FORMULA DEL GIRONE UNICO ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA

ART.7 SVOLGIMENTO:

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

GIOCO LUDICO DIDATTICO (OBBLIGATORIO): RE DEI PORTIERI E GLI AUTOSCONTRI

ART.8 TEMPI DI GARA

LE MINI PARTITE AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTO CIASCUNA
I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

ART.9 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA



ASD RIVER PLAINE

Fraz. Chez-Sapin, 30 – 11020 FÉNIS (AO)

TEL 335 5464585

P.I 01097340077

mail: info@riverplaine.it

pec: posta@pec.riverplaine.it



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA

Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695

11100 AOSTA

ART.10 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 AD ALMENO UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER MOTIVI DI SALUTE

ART.11 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)

ART.12 RECLAMI

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO

ART.13 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

ART.14 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

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

TIMBRO SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. LO CICERO LORENZO tel. 348.9228911

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA

Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695

11100 AOSTA

IL PRESIDENTE
(CERISE Fabio Adriano)

ASD River Plaine
Località Les Iles, 2
11020 BRISOGNE (Ao)
Partita IVA 01097340077

MEMORIAL LELE BERGAMASCO - PICCOLI AMICI 2017

18/05/24

RIVER PLAINE VIOLA
RIVER PLAINE GRIGIO
SAINT-CHRISTOPHE
ISSOGNE
AOSTA 511
AYGREVILLE

CAMPO 1	
14:00	RIVER PLAINE VIOLA - AOSTA 511
14:30	RIVER PLAINE GRIGIO - SAINT-CHRISTOPHE
15:00	SAINT-CHRISTOPHE - AOSTA 511
15:30	RIVER PLAINE VIOLA - SAINT-CHRISTOPHE
16:00	AOSTA 511 - AYGREVILLE
16:30	AYGREVILLE - SAINT-CHRISTOPHE
17:00	AYGREVILLE - RIVER PLAINE VIOLA
17:30	SAINT-CHRISTOPHE - ISSOGNE

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

CAMPO 2	
ISSOGNE - AYGREVILLE	14:00
ISSOGNE - RIVER PLAINE VIOLA	14:30
AYGREVILLE - RIVER PLAINE GRIGIO	15:00
RIVER PLAINE GRIGIO - ISSOGNE	15:30
RIVER PLAINE GRIGIO - RIVER PLAINE VIOLA	16:00
ISSOGNE - AOSTA 511	16:30
AOSTA 511 - RIVER PLAINE GRIGIO	17:00

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programmazione

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.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



- Area di gioco: 18x18 metri
 - Giocatori: 6
- 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