



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO



02 Maggio 2024

N° 269/Tor.

SPETT.LE SOCIETA'  
SAN PIETRO VAL LEMINA  
SEDE

**OGGETTO : Autorizzazione Torneo  
"Torneo Chiusura 2024" – Piccoli Amici – Il 11/05/2024**

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, 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 D.D.Pinerolo

**TONELLI Silvia S.**

F.I.G.C. Pinerolo - F.I.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1 - Tel. 0121.377137  
Zona Industriale La Porporata  
10064 Pinerolo - (TO)

Il Delegato

**MUCCIOLO Pierluigi**

F.I.G.C. Pinerolo - F.I.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1 - Tel. 0121.377137  
Zona Industriale La Porporata  
10064 Pinerolo - (TO)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ Asd San Pietro Val Lemina

VIA Europa 2 CITTÀ San Pietro Val Lemina CAP 10060

TEL 3806803868 FAX \_\_\_\_\_ MAIL asdsanpietrovi@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: Torneo chiusura 2024

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 11-05-2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Collino Valter via Europa 2 San Pietro Val Lemina

**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)**  
San Pietro Val Lemina (931176), Roletto VN (710796), Rivese (710074), Chisone (206256), Pinerolo (80021), Chisola (710720), Bricherasio Bibiana (56450)

**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

Due gironi all Italiana . Girone A numero 4 squadre, girone B numero 3 squadre CON INCONTRA DI SOIA 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 e 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

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 FINO 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

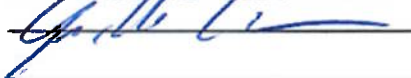
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

#### 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.

**A.S.D. S. PIETRO VAL LEMINA**  
Via Europa n° 2  
10060 S. PIETRO VAL LEMINA  
C.F. e P.IVA: 10126530012

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 011.377137  
Zona industriale La Popolata  
10064 Pinerolo - (TO)

**TORNEO CHIUSURA - ASD SAN PIETRO VAL LEMINA  
PICCOLI AMICI**

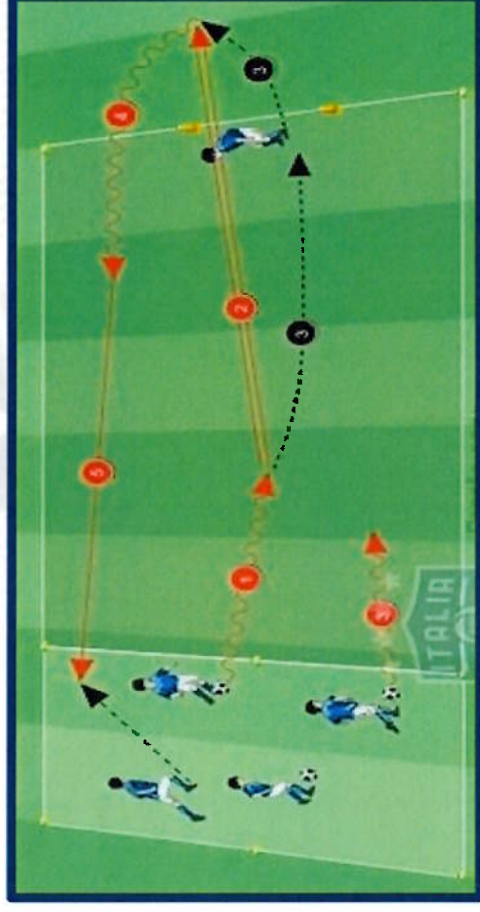
	<b>Girone A (A +R)</b>	<b>Girone B</b>
14:00	San Pietro -Chisola	Bricherasio-Chisone
14:30	San Pietro- Pinerolo	Luserna - Roletto
15:00	Chisola - Pinerolo	Bricherasio-Luserna
15:30	San Pietro -Chisola	Chisone- Roletto
16:00	San Pietro- Pinerolo	Roletto- Bricherasio
16:30	Chisola - Pinerolo	Luserna - Chisone

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 011/377137  
Zona industriale incorporata  
10064 Pinerolo - (TO)

# 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.

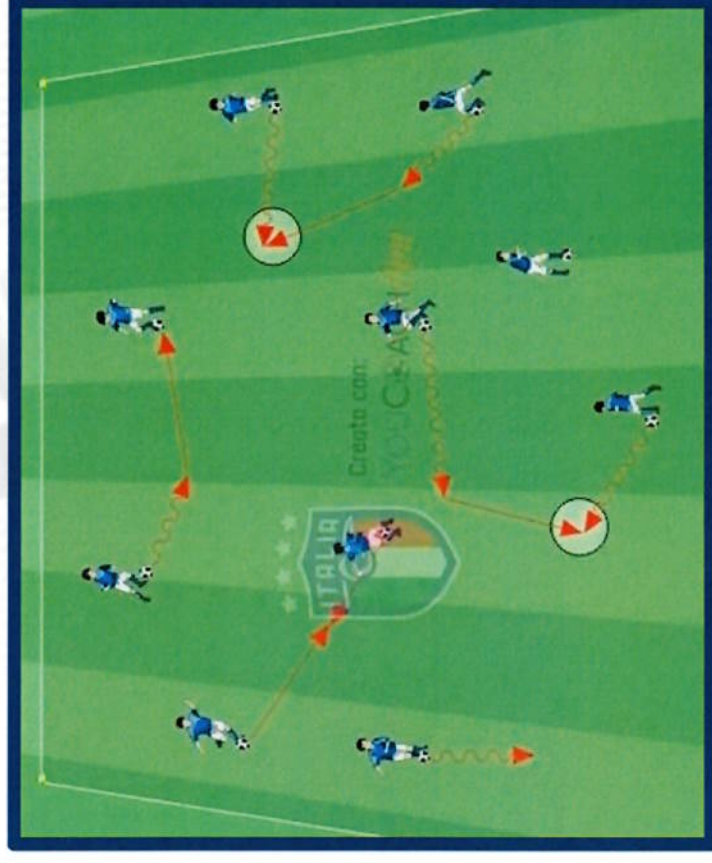
**NOTA:** ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137  
Zona industriale L3 Porporata  
10064 Pinerolo - (TO)



# 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
    - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
  - In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1/2 - Tel. 0112/377137  
Zona Industriale Incorporata  
10044 Pinerolo - (TO)

