



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO



03 Maggio 2024  
N° 274/Tor.

SPETT.LE SOCIETA'  
SOCCER ACADEMY P.R. 1964  
SEDE

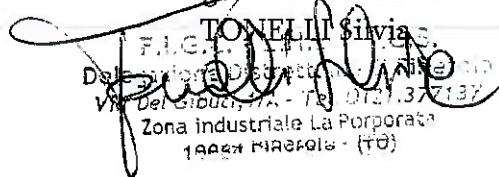
**OGGETTO : Autorizzazione Torneo  
"1° Coppa Primavera" – Piccoli Amici – Il 11/05/2024**

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.

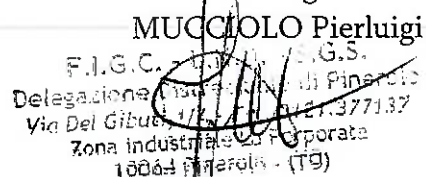
In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali Saluti

Il Segretario D.D.Pinerolo

  
TONELLI Silvia  
F.I.G.C. Pinerolo S.G.S.  
Delegazione Distrettuale Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1 - TG 0121.377137  
Zona Industriale La Porporata  
10064 Pinerolo - (TG)

Il Delegato

  
MUCCILO Pierluigi  
F.I.G.C. Pinerolo S.G.S.  
Delegazione Distrettuale Pinerolo  
Via Del Gibuti, 1 - TG 0121.377137  
Zona Industriale La Porporata  
10064 Pinerolo - (TG)



# A.S.D. SOCCER ACADEMY P.R. 1964

Via Buriasco, 10/12 - 10060 Piscina (TO)  
Tel. e Fax 0121. 091.541 - P. IVA 12326480014 [www.piscineseriva.it](http://www.piscineseriva.it)



LA SOCIETÀ ASD SOCCER ACADEMY PR 1964 VIA BURIASCO 10/12 a PISCINA (TO) 10060 tel 0121091541  
INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE PROVINCIALE DENOMINATA 1° COPPA  
PRIMAVERA CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 11 MAGGIO 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DI  
VIA BURIASCO 10/12 A PISCINA.

## 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 01.01.201 AL COMPIMENTO  
ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

## SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:  
ASD SOCCER ACADEMY PR 1964 matr. 952979  
GSD TETTI FRANCESI RIVALTA matr. 917184  
ASD ONNISPORT CLUB matr. 79257  
ASD S. PIOBESI matr. 947142

## 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:  
GIRONE ALL'ITALIANA CON INCONTRI DI SOLO ANDATA

## 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

## GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

IL RE DEI PORTIERI  
AUTOSCONTRO

## ALLEGO AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

## TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 4 MINUTI CIASCUNO  
I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 4 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 LUDICI 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)

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 11/A - Tel. 0121.377137  
Zona industriale L. Corporata  
10064 Pinerolo - (TO)

## 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  
LOMBRADO GIANLUCA

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



# A.S.D. SOCCER ACADEMY P.R. 1964

A.S.D. SOCCER ACADEMY PISCINESERIV 1964  
Via Buriasco, 10/12 - 10060 Piscina (TO)  
Tel. e Fax 0121. 091.541 - P. IVA 12326480014  
[www.piscineseriva.it](http://www.piscineseriva.it)

Campi di Gioco:  
Via Buriasco, 10/12 - Piscina (TO)  
Via Bessone, 8 - Riva di Pinerolo (TO)  
Via Stazione, 10 - Riva di Pinerolo (TO)



# COPPA PRIMAVERA PICCOLI AMICI 2017/18 SABATO 11 MAGGIO 2024

VIA BURIASCO 10/12 PISCINA(TO)

SOCIETA' PARTECIPANTI	
	ASD SOCCER ACADEMY P.R. 1964
	TETTI FRANCESI RIVALTA
	ONNISPORT CLUB NICHELINO
	ASD PIOBESI CALCIO

## PROGRAMMA

PROGRAMMA					
TUTTE LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO SU CAMPO SINTETICO					
14:30	CAMPO 1	SOCCER ACADEMY		ASD PIOBESI	
14:30	CAMPO 2	ONNISPORT		TETTI RIVALTA	
15:00	CAMPO 1	SOCCER ACADEMY		ONNISPORT	
15:00	CAMPO 2	ASD PIOBESI		TETTI RIVALTA	
15:30	CAMPO 1	ONNISPORT		ASD PIOBESI	
15:30	CAMPO 2	SOCCER ACADEMY		TETTI RIVALTA	
16:00	PREMIAZIONE				



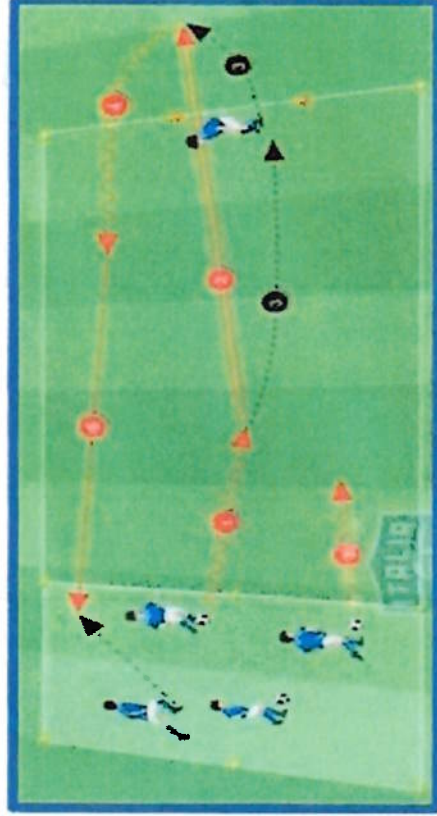
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
Delegazione Distrettuale di Pinerolo  
Via Del Gibuti, 112 - Tel. 0121.377137  
Zona industriale L.11 Corporata  
10064 Pinerolo - (TO)

# RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution  
programme



**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
  - 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