



Data 22 MAGGIO 2024

Protocollo 764/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
USD LUSERNA CALCIO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
27° TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA – PICCOLI AMICI – 01/06/2024**

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





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.  
**U.S.D. LUSERNA CALCIO**  
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"  
**SOCIETA' FONDATA NEL 1910**  
**Colori Sociali: BIANCO AZZURRO**



**27^ TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA**

**REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI**

**ORGANIZZAZIONE**

La Società USD LUSERNA CALCIO indice un torneo a carattere REGIONALE denominato "27^ TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA" che si disputerà SABATO 01 GIUGNO 2024 presso l'impianto sportivo Stadio Comunale G. Bertolotto sito in LUSERNA SAN GIOVANNI, Via Airali 13

**CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'**

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 DEL 5^ ANNO DI ETA'

**SOCIETA' PARTECIPANTI**

Alla manifestazione prenderanno parte le sotto indicate società:

- USD LUSERNA CALCIO matricole 64129
- ASD CHISONE CALCIO matricola 206256
- ASD CUMIANA CALCIO matricola 949258
- FCD TORRE PELLICE matricola 941109
- ASD INFERNOTTO CALCIO matricola 32255

**ELENCO 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 10 (dieci)

**PRESTITI**

Sono vietati

**SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

Le attività si svolgeranno con la formula del GIRONE ALL'ITALIANA con partite di sola andata. NON SONO PREVISTI PARTIRE A CONFRONTO DIRETTO DI FINALI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA (si allega calendario). SARA' FORMATO UN UNICO GIRONE A 6 SQUADRE.

**SVOLGIMENTO**

- Le partite si giocano 3>3 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni nr 4 in gomma

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)  
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ [lusernacalcio@libero.it](mailto:lusernacalcio@libero.it)  
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129  
Part. I.V.A. 07206140019





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

## U.S.D. LUSERNA CALCIO

Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"

**SOCIETA' FONDATA NEL 1910**

**Colori Sociali: BIANCO AZZURRO**



### GIOCO LUDICO:

- RE DEI PORTIERI (in allegato)
- AUTOSCONTRI (in allegato)
- Il gioco avrà la durata di 3 minuti

### TEMPI DI GARA

- Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi da 7 minuti ciascuno

### CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche

### PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività

- È obbligatoria la partecipazione ai giochi ludici
- I giocatori devono prendere parte almeno ad una delle mini gare completa senza essere sostituiti fino al termine della stessa, tranne 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 Responsabile di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa. 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 nr1 del Settore Giovanile e Scolastico alla stagione sportiva in corso

U.S.D. LUSERNA CALCIO  
SEDE SOCIALE - STADIO COMUNALE  
Via Airali, 13 - Tel. 0121/90.25.26  
10062 LUSERNA SAN GIOVANNI (TO)  
P. IVA 07206140019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'

RESPONSABILE DEL TORNEO SIG. PEANO LUCA MICHELE

+39 339.4047302

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)  
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ [lusernacalcio@libero.it](mailto:lusernacalcio@libero.it)  
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129  
Part. I.V.A. 07206140019





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.  
**U.S.D. LUSERNA CALCIO**  
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"  
**SOCIETA' FONDATA NEL 1910**  
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



**CALENDARIO "27 TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA"**

**SABATO 01 GIUGNO 2024**

**CATEGORIA PICCOLI AMICI**

**GIRONE UNICO**

<b>LUSERNA BLU</b>
<b>CUMIANA</b>
<b>TORRE PELLICE</b>
<b>INFERNOTTO</b>
<b>LUSERNA BIANCO</b>
<b>CHISONE</b>

<b>ORARIO</b>	<b>PARTITA</b>	<b>CAMPO</b>
14:00	CUMIANA - LUSERNA BIANCO	A
14:00	TORRE PELLICE - CHISONE	B
14:20	INFERNOTTO - LUSERNA BLU	A
14:40	LUSERNA BLU - TORRE PELLICE	A
14:40	LUSERNA BIANCO - INFERNOTTO	B
15:00	CHISONE - CUMIANA	B
15:20	CUMIANA - LUSERNA BLU	A
15:20	TORRE PELLICE - INFERNOTTO	B
15:40	CHISONE - LUSERNA BIANCO	A
16:00	INFERNOTTO - CUMIANA	A
16:00	LUSERNA BLU - CHISONE	B
16:20	TORRE PELLICE - LUSERNA BIANCO	B
16:40	CUMIANA - TORRE PELLICE	A
16:40	LUSERNA BIANCO - LUSERNA BLU	B
17:00	CHISONE - INFERNOTTO	A

**A FINE MANIFESTAZIONE TUTTI I RAGAZZI VERRANNO PREMIATI**

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)  
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ [lusernacalcio@libero.it](mailto:lusernacalcio@libero.it)  
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129  
Part. I.V.A. 07206140019



# RE DEI PORTIERI

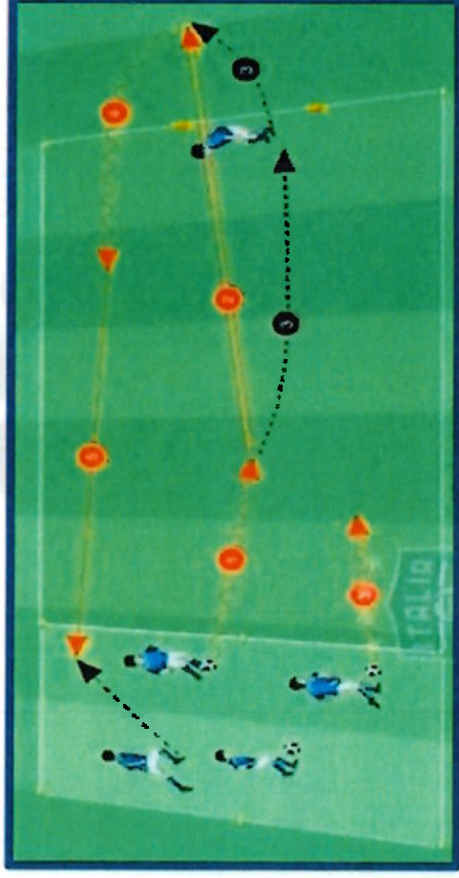
Area di gioco: 20x20 metri

- 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 dellimitatori 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.

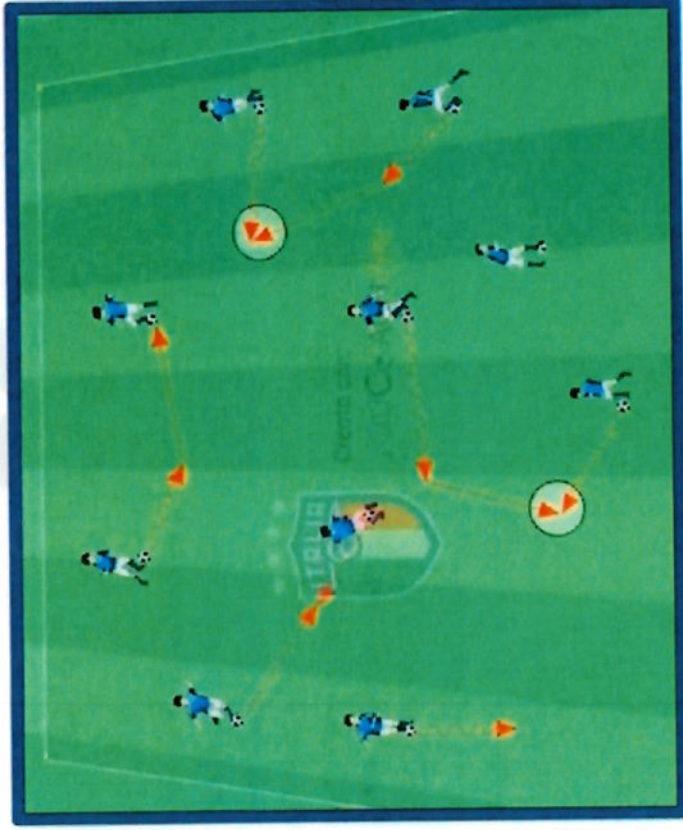


# GLI AUTOSCONTRI

- 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

