



Data 16 MAGGIO 2024

Protocollo 732/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
ASD AZEGLIO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
7° TORNEO WEEK-END SOTTO IL CASTELLO – 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





## **A.S.D. F.C.D. AZEGLIO**

Via Boscarina n. 8 – 10010 AZEGLIO (TO) – P.I./C.F.: 10554610013  
Codice FIGC 932534 – mail: fcdazeqlio@gmail.com

### **REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI**

#### **ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ A.S.D. F.C.D. AZEGLIO  
VIA BOSCARINA N. 8, 10010 AZEGLIO (TO)  
TEL 347 371 2907 MAIL [fcdazeqlio@gmail.com](mailto:fcdazeqlio@gmail.com)

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE **REGIONALE**

DENOMINATA: 7° TORNEO "WEEK-END SOTTO IL CASTELLO"

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO **01 GIUGNO 2024**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "DON NICOLOTTI" VIA MARCONI S.N. 10010 AZEGLIO (TO)

#### **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:

A.S.D. F.C.D. AZEGLIO (matr. 932534), U.S.D. QUINCINETTO TAVAGNASCO 2 squadre (matr. 41020), TORINO F.C. (matr. 916019), IVREA BANCHETTE (matr. 943133), RIVAROLESE 1906 (matr. 930381), A.S.D. CAVAGLIA' (matr. 65250), A.S.D. ALICESE ORIZZONTI (matr. 1570), AOSTA CALCIO 511 (matr. 937821).

#### **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:

SARANNO FORMATI N. 1 GIRONE DA 9 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA 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:**

IL RE DEI PORTIERI - AUTOSCONTRI

IN ALLEGATO 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 PREVISTE 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 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)

**RECLAMI**

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

**ASSICURAZIONE**

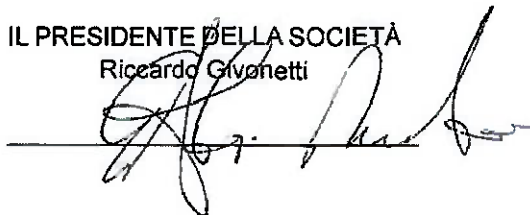
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

**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  
Riccardo Givonetti



# 7° TORNEO "WEEK END SOTTO IL CASTELLO" - PICCOLI AMICI 2017/18

2 tempi da 10'

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 1				
09:00	Azeglio		VS	Quincitava giallo	
09:30	Ivrea Banchette		VS	Azeglio	
10:00	Torino Fc		VS	Quincitava nero	
10:30	Azeglio		VS	Rivarolese	
11:00	Azeglio		VS	Alicese Orizzonti	
11:30	Rivarolese		VS	Torino Fc	

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 2				
09:00	Torino Fc		VS	Alicese Orizzonti	
09:30	Alicese Orizzonti		VS	Quincitava nero	
10:00	Quincitava giallo		VS	Aosta Calcio	
10:30	Cavaglià		VS	Quincitava giallo	
11:00	Torino Fc		VS	Aosta Calcio	
11:30	Cavaglià		VS	Aosta Calcio	

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 3				
09:00	Cavaglià		VS	Rivarolese	
09:30	Aosta Calcio		VS	Rivarolese	
10:00	Cavaglià		VS	Alicese Orizzonti	
10:30	Alicese Orizzonti		VS	Ivrea Banchette	
11:00	Ivrea Banchette		VS	Quincitava nero	
11:30	Quincitava giallo		VS	Quincitava nero	

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 1				
15:00	Azeglio		VS	Cavaglià	
15:30	Rivarolese		VS	Quincitava nero	
16:00	Alicese Orizzonti		VS	Rivarolese	
16:30	Cavaglià		VS	Ivrea Banchette	
17:00	Azeglio		VS	Torino Fc	
17:30	Cavaglià		VS	Quincitava nero	

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 2				
15:00	Quincitava giallo		VS	Ivrea Banchette	
15:30	Quincitava giallo		VS	Alicese Orizzonti	
16:00	Azeglio		VS	Quincitava nero	
16:30	Quincitava nero		VS	Aosta Calcio	
17:00	Quincitava giallo		VS	Rivarolese	
17:30	Azeglio		VS	Aosta Calcio	

orario	Squadra		VS	Squadra	
	CAMPO 3				
15:00	Alicese Orizzonti		VS	Aosta Calcio	
15:30	Torino Fc		VS	Cavaglià	
16:00	Ivrea Banchette		VS	Torino Fc	
16:30	Quincitava giallo		VS	Torino Fc	
17:00	Ivrea Banchette		VS	Aosta Calcio	
17:30	Ivrea Banchette		VS	Rivarolese	

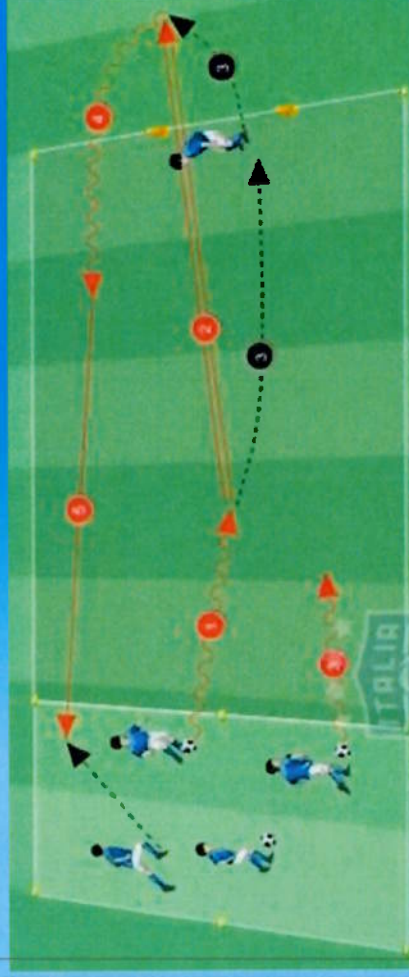
ore 18:00 Premiazione

# 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.



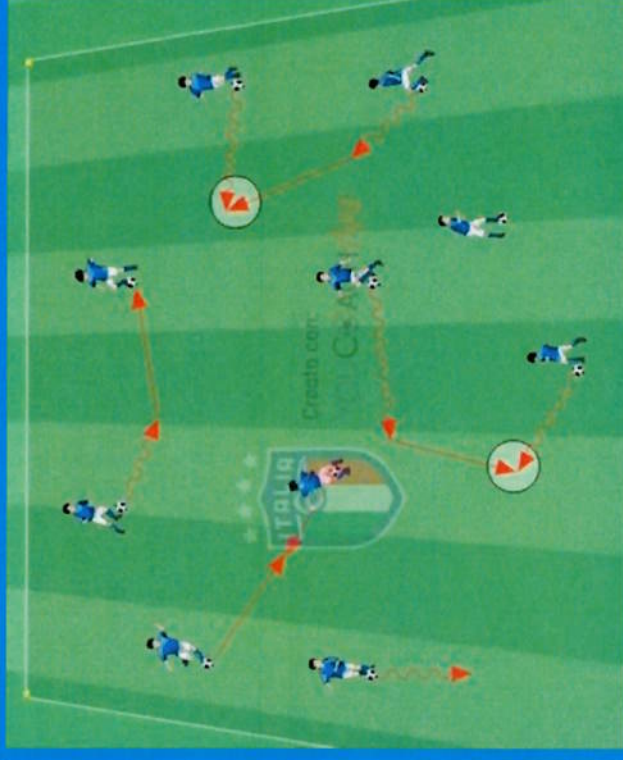
- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
  - Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. 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

- 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 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