



Data 17 MAGGIO 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CITTA DI COSSATO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
2° Memorial Antonio Minato – Piccoli amici - 26/5/2024**

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. Città di Cossato

Borgata Paschetto, 1 – 13836 COSSATO (BI)

Stadio Polisportivo Comunale "Ezio Abate"

COLORI SOCIALI: AZZURRO – GIALLO

SCUOLA CALCIO RICONOSCIUTA



MATRICOLA 943126

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. CITTA' DI COSSATO

VIA PASCHETTO 1 CITTÀ COSSATO CAP 13836

TEL 0159842327 FAX 0159842327 MAIL info@cittadicossato.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: 2° MEMORIAL ANTONIO MINATO

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 26/05/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: SINTETICO "LEO GELONDO" VIA PARLAMENTO COSSATO

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)

A.S.D. CITTA' DI COSSATO -A (943126) A.S.D. CITTA' DI COSSATO-B (943126) A.S.D. VALSESSERA (78850)

A.S.D. FUTUROGIOVANI VILIANENSIS (937923) U.S.D. LG TRINO (917201) A.S.D. ACC. DEL TALENTO (9515209)

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

TUTTE LE SQUADRE SI INCONTRERANNO FRA LORO A ROTAZIONE

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

AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 16 MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO





A.S.D. Città di Cossato

Borgata Paschetto, 1 – 13836 COSSATO (BI)
Stadio Polisportivo Comunale "Ezio Abate"
COLORI SOCIALI: AZZURRO – GIALLO
SCUOLA CALCIO RICONOSCIUTA



MATRICOLA 943126

CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

PARTECIPAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITA' 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 RIFORTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



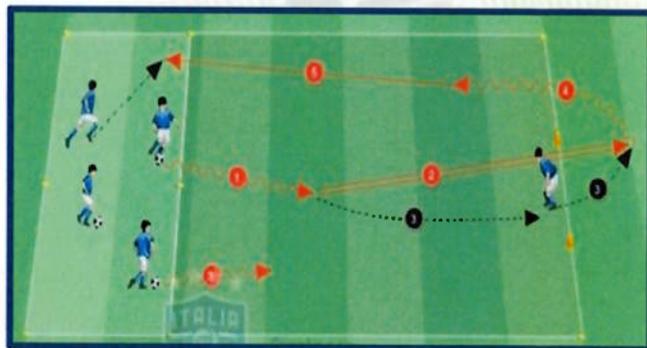
RE DEI PORTIERI

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.



GLI AUTOSCONTRI

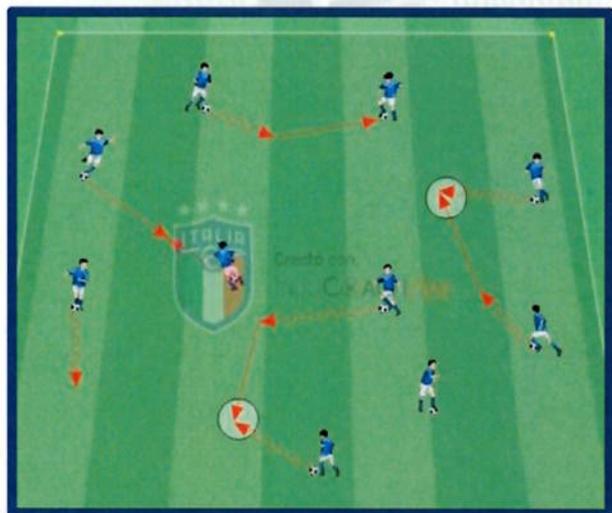
- Area di gioco: 18x18 metri

- 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 colpiscano 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



U.S.D. Città di Cossato

Borgata Paschetto, 1 – 13836 COSSATO (Bi)
Stadio Polisportivo Comunale "Ezio Abate"

COLORI SOCIALI: AZZURRO – GIALLO
SCUOLA CALCIO RICONOSCIUTA



MATRICOLA 943126

2° MEMORIAL ANTONIO MINATO PICCOLI AMICI PROGRAMMA GARE

DOMENICA 26/05/2024

GIRONE UNICO 6 SQUADRE:CITTA' DI COSSATO /A_ CITTA' DI COSSATO/B – VALSESSERA– VILIANENSIS – LG TRINO –ACC. DEL TALENTO

CAMPO 1 (Partita 2 Tempi da 8 Mln.)				CAMPO 2 (Partita 2 Tempi da 8 Mln.)			
ORA	SQUADRA	SQUADRA	RIS.	ORA	SQUADRA	SQUADRA	RIS.
10,00	CITTA' DI COSSATO/A	VILIANENSIS		10,00	VALSESSERA	ACC. DEL TALENTO	
10,45	LG TRINO	CITTA' DI COSSATO/B		10,45	CITTA' DI COSSATO/A	VALSESSERA	
11,30	VILIANENSIS	ACC. DEL TALENTO		11,30	CITTA' DI COSSATO/A	LG TRINO	
12,15	VALSESSERA	CITTA' DI COSSATO/B		12,15	VILIANENSIS	LG TRINO	
PAUSA PRANZO							
14,30	ACC. DEL TALENTO	CITTA' DI COSSATO/B		14,30	VALSESSERA	LG TRINO	
15,15	CITTA' DI COSSATO/A	ACC. DEL TALENTO		15,15	VILIANENSIS	CITTA' DI COSSATO/B	
16,00	VILIANENSIS	VALSESSERA		16,00	ACC. DEL TALENTO	LG TRINO	
16,30	CITTA' DI COSSATO/A	CITTA' DI COSSATO/B					

CAMPO 3 (RE DEI PORTIERI durata 10 Mln.)		CAMPO 4 (Autoscontri durata 10 Mln.)	
ORA	TUTTE LE SQUADRE SI ALTERNERANNO NELL'INTERVALLO FRA UNA GARA E L'ALTRA	ORA	TUTTE LE SQUADRE SI ALTERNERANNO NELL'INTERVALLO FRA UNA GARA E L'ALTRA



ORE 17,00 PREMIAZIONI