



Data 29 MAGGIO 2024

Protocollo 560/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
VALLORCO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
Memorial Luca Vallero – Piccoli amici - 2/6/2024**

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



## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VALLORCO

VIA BRAGGIO

CITTÀ CUORGNE'

CAP 10082

TEL 3488279616

FAX

MAIL asdvallorco@tiscali.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: TORNEO DI MAGGIO MEMORIAL "LUCIA VALLERO"

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI: 02/06/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CARLIN BERGOGLIO - VIA BRAGGIO - 10082 CUORGNE' (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: **(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)**

ARDOR SAN FRANCESCO 710633 - ALICESE ORIZZONTI 1570 - FORNO 710773 - GRA REBAUDENGO 75886 - LASCARIS 949234 - SAN MAURIZIO 937760 - SISPORT 943168 - VALLORCO 913683 - VALMALONE 940996 - VOLPIANO PIANESE 954865

### 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 DA 5 SQUADRE CIASCUNO - TUTTI CONTRO TUTTI, TUTTE LE SQUADRE GIOCHERANNO LO STESSO NUMERO DI ATTIVITÀ E SARANNO PREMIATE CON PREMI IDENTICI SENZA NESSUNA FINALE E NESSUNA CLASSIFICA

### 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 10 MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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 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  
CESARINO ANTONIO

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Cesarino Antonio".



# MODALITÀ DI GIOCO

## Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12  
I tre giochi individuati sono:

## IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 10 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

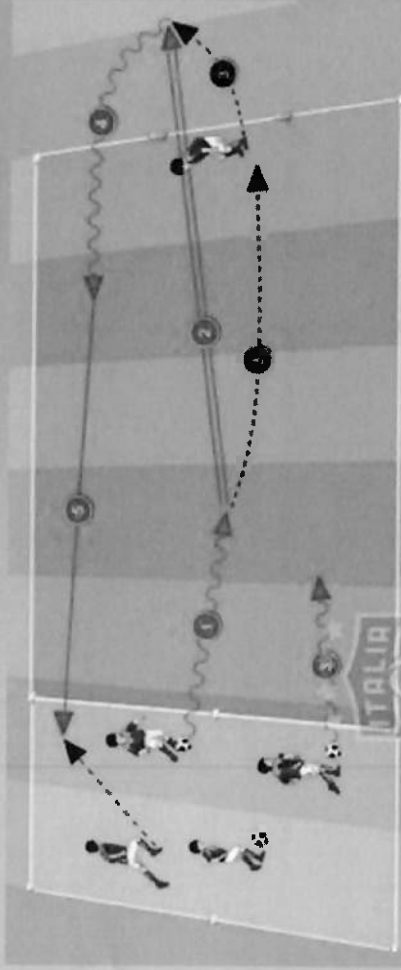
Totale 40 minuti di gioco.

# 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.

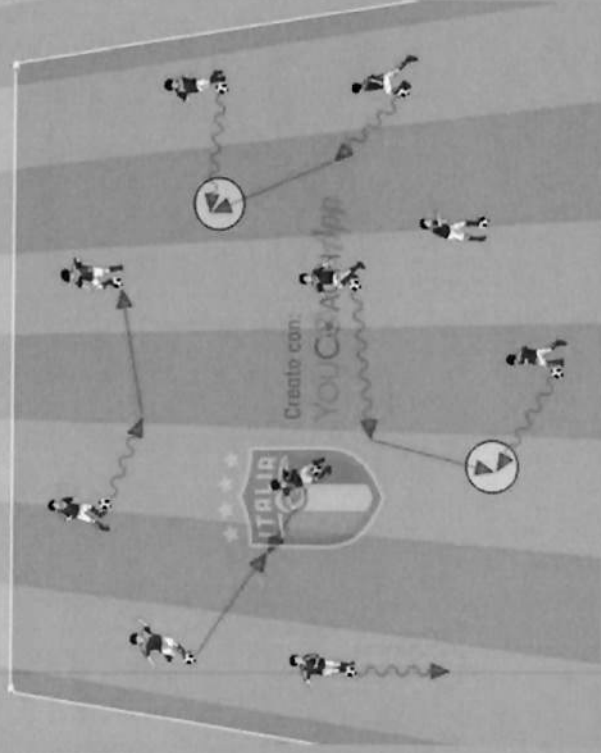


# GLI AUTOSCONTRI

- 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 (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



## A.S.D. VALLORCO 1912

CAMPO SPORTIVO: VIA BRAGGIO, 6 - 10082 CUORGNE' (TO)

Matricola F.I.G.C. 913683

C.O.N.I. - F.I.G.C.

Comitato regionale Piemonte e Valle D'Aosta

[www.asdvallorco.it](http://www.asdvallorco.it)

[asdvallorco@tiscali.it](mailto:asdvallorco@tiscali.it)

### MEMORIAL "LUCIA VALLERO"

### CALENDARIO GARE - CAT. 2017-18

#### GIRONE A

ALICESE ORIZZONTI  
GAR REBAUDENGO  
LASCARIS  
VALLORCO  
VALMALONE

#### GIRONE B

ARDOR SAN FRANCESCO  
FORNO  
SAN MAURIZIO  
SISPORT  
VOLPIANO PIANESE

DOMENICA 02.06.2024	09.00	Campo G	VALLORCO	VALMALONE
	09.00	Campo R	ARDOR S. FRANCESCO	FORNO
	09.30	Campo G	ALICESE ORIZZONTI	GAR REBAUDENGO
	09.30	Campo R	SAN MAURIZIO	VOLPIANO PIANESE
	10.00	Campo G	VALLORCO	LASCARIS
	10.00	Campo R	ARDOR S. FRANCESCO	SISPORT
	10.30	Campo G	ALICESE ORIZZONTI	VALMALONE
	10.30	Campo R	SAN MAURIZIO	FORNO
	11.00	Campo G	GAR REBAUDENGO	VALLORCO
	11.00	Campo R	VOLPIANO PIANESE	ARDOR S. FRANCESCO
	11.30	Campo G	VALMALONE	LASCARIS
	11.30	Campo R	FORNO	SISPORT
	14.30	Campo G	GAR REBAUDENGO	LASCARIS
	14.30	Campo R	VOLPIANO PIANESE	SISPORT
	15.00	Campo G	ALICESE ORIZZONTI	VALLORCO
	15.00	Campo R	SAN MAURIZIO	ARDOR S. FRANCESCO
	15.30	Campo G	VALMALONE	GAR REBAUDENGO
	15.30	Campo R	FORNO	VOLPIANO PIANESE
	16.00	Campo G	LASCARIS	ALICESE ORIZZONTI
	16.00	Campo R	SISPORT	SAN MAURIZIO
DOMENICA 02.06.2024	17.00	PREMIAZIONI		



**PARTITE DA UN TEMPO DI 10 MINUTI + DUE GIOCHI DA 5 MINUTI CADAUNO**