



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 03/05/2024

Protocollo 1100/ DpTo

Spett.le  
U.S.D. VANCHIGLIA 1915  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: 3° MEMORIAL ORESTE GIAGNOTTO**

**Categoria: PICCOLI AMICI**

**Periodo di svolgimento: il 05/05/2024**

La Delegazione Provinciale di Torino, 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  
Vanda Sumin

Il Delegato Provinciale  
Giovanni Spina

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ USD VANCHIGLIA 1915

VIA ERNESTO RAGAZZONI 2

CITTÀ TORINO

CAP 10152

TEL 011282551

FAX

MAIL SEGRETERIA@USD VANCHIGLIA.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 3° MEMORIAL ORESTE GIAGNOTTO

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 5 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GASPARE TALLIA VIA ERNESTO RAGAZZONI 2

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

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino**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)  
USD VANCHIGLIA 81843, LUCENTO 62289, RIVAROLESE 930381, CENISIA 710330, SISPORT 943168  
NICHELINO NICHELINO HESPERIA 9T0903, POL.MIRAFIORI 61511, RANGERS SAVONERA 920690

**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° 12

**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

LE GARE SARANNO DA UN TEMPO UNICO DA MINUTI COME DA CALENDARIO ALLEGATO

GIOCHINI LUDICI : RE DEI PORTIERI DA 6'

AUTOSCONTRI DA 6'

**SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

LE PARTITE SI GIOCANO 2 &gt; 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 &gt; 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 COME DA ALLEGATO

AUTOSCONTRI COME DA ALLEGATO

**ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI****TEMPI DI GARA**LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNOI GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 6 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.

F.I.G.C. - I.N.D. - S.G.S.  
COMITATO PROVINCIALE DI TORINO  
Via Vecellina 9



U.S.D. VANCHIGLIA 1915  
TORINO 81843

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

*Ma Fabrizio Eduardo*



**SCUOLA CALCIO ELITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via IV Novembre, 8  
10128 Torino

# 3° MEMORIAL ORESTE GIAGNOTTO

## CATEGORIA PICCOLI AMICI

### CALENDARIO DELLE GARE – PRIMA FASE

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C
VANCHIGLIA GRANATA	LUCENTO	VANCHIGLIA BIANCO
RIVAROLESE	NICHELINO HESPERIA	MIRAFIORI
CENISIA	SISPORT	RANGERS SAVONERA

GIRONE A				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	14:00	VANCHIGLIA GRANATA	CENISIA	
05/05/2024	14:25	CENISIA	RIVAROLESE	
05/05/2024	14:50	RIVAROLESE	VANCHIGLIA GRANATA	
GIRONE B				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	14:00	LUCENTO	SISPORT	
05/05/2024	14:25	SISPORT	NICHELINO HESPERIA	
05/05/2024	14:50	NICHELINO HESPERIA	LUCENTO	
GIRONE C				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	14:00	VANCHIGLIA BIANCO	RANGERS SAVONERA	
05/05/2024	14:25	RANGERS SAVONERA	MIRAFIORI	
05/05/2024	14:50	MIRAFIORI	VANCHIGLIA BIANCO	



**SCUOLA CALCIO ELITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 9

## CALENDARIO DELLE GARE – SECONDA FASE

GIRONE D	GIRONE E	GIRONE F
VANCHIGLIA GRANATA	LUCENTO	VANCHIGLIA BIANCO
MIRAFIORI	RANGERS SAVONERA	CENISIA
SISPORT	RIVAROLESE	NICHELINO HESPERIA

GIRONE D				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	15:15	VANCHIGLIA GRANATA	SISPORT	
05/05/2024	15:40	SISPORT	MIRAFIORI	
05/05/2024	16:05	MIRAFIORI	VANCHIGLIA GRANATA	
GIRONE E				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	15:15	LUCENTO	RIVAROLESE	
05/05/2024	15:40	RIVAROLESE	RANGERS SAVONERA	
05/05/2024	16:05	RANGERS SAVONERA	LUCENTO	
GIRONE F				
DATA	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	RISULTATO
05/05/2024	15:15	VANCHIGLIA BIANCO	NICHELINO HESPERIA	
05/05/2024	15:40	NICHELINO HESPERIA	CENISIA	
05/05/2024	16:05	CENISIA	VANCHIGLIA BIANCO	

# RE DEI PORTIERI

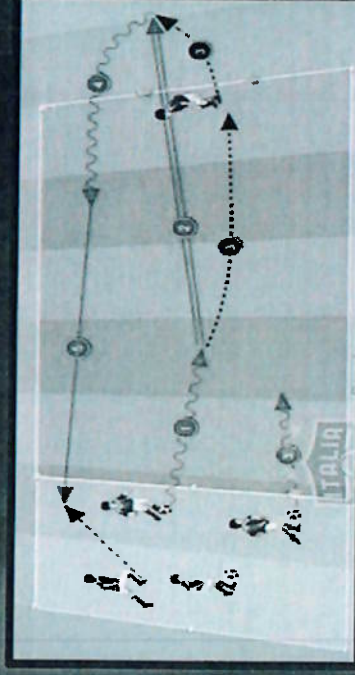
Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

• Tempo di svolgimento: 12 minuti

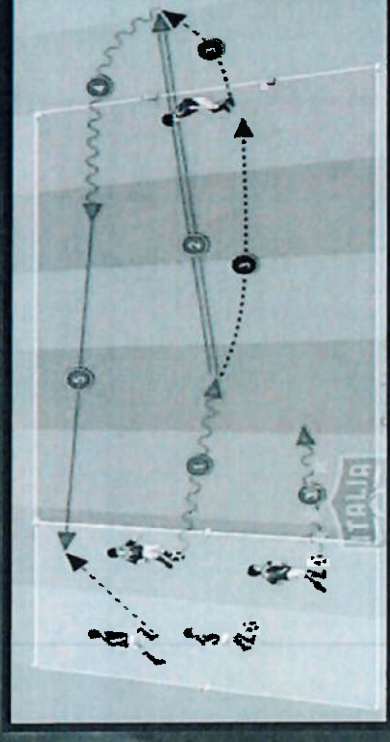
Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione 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.

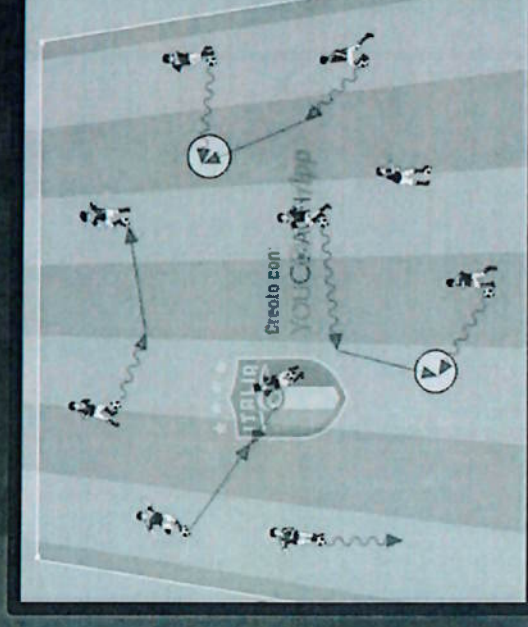


# GLI AUTOSCONTRI

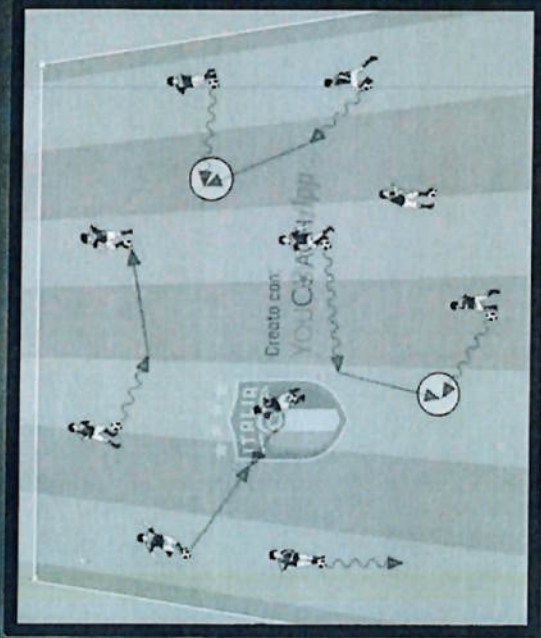
- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 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