



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 14/05/2024

Protocollo 1203/ DpTo

Spett.le  
**A.S.D. VENARIA REALE**  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: PICCOLI MONELLI**  
**Categoria: Piccoli Amici**  
**Periodo di svolgimento: Dal 18/05/2024 al 02/06/2024**

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 ASD VENARIA REALE

VIA SAN MARCHESE, 27 CITTÀ VENARIA REALE CAP 10078

TEL 3397985515 FAX MAIL SEGRETERIA@VENARIACALCIO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA: PICCOLI MONELLI

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18/05/2024-19/05/2024-25/05/2024-2/06/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: DON GIACOMO MOSSO

**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)

VENARIA 954961, PIANEZZA 952858, LUCENTO 62289, SISPORT 943168, RIVAROLESE 930381, VOLPIANO 954865  
BSR GRUGLIASCO 932257, CASELLE 10630, PSG 949257, CIRIÈ 940894, COLLEGNO PARADISO 931130,  
BORGARO 78854

**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

LE SQUADRE DI OGNI GIRONE SI INCONTRERANNO TRA LORO.

**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- VEDI ALLEGATO

GLI AUTOSCONTRI- VEDI ALLEGATO

**ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI**

**TEMPI DI GARA**

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 12 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 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 RIPORTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



ASD VENARIA REALE  
 VIA S. MARCHESE N° 27 VENARIA REALE  
**PICCOLI MONELLI**



Categoria Piccoli Amici (5vs5)  
 Ogni partita avrà 3 tempi da 12'

Girone Pinocchio	
	SISPORT
	VENARIA VERDE
	RIVAROLESE
	VOLPIANO PIANESE

Girone Pterino	
	LUCENTO
	BSR GRUGLIASCO
	VENARIA ARANCIO
	CASELLE
	PSG

Girone Loris	
	PIANEZZA
	CIRIE'
	COLLEGNO PARADISO
	BORGARO

Programma delle Partite dal 18/05 al 02/06

sabato 18 maggio 2024				
PARTITA	ORA	SQ 1	SQ 2	NOTE
1	15:00	CASELLE	PSG	
2	15:50	BSR GRUGLIASCO	CASELLE	

domenica 19 maggio 2024				
PARTITA	ORA	SQ 1	SQ 2	NOTE
3	10:00	PIANEZZA	BORGARO	
4	10:00	BSR GRUGLIASCO	VENARIA ARANCIO	
5	10:50	RIVAROLESE	VOLPIANO PIANESE	
6	10:50	VENARIA ARANCIO	PSG	
7	11:40	CIRIE'	BORGARO	
8	11:40	BSR GRUGLIASCO	PSG	
9	11:40	VENARIA VERDE	VOLPIANO PIANESE	

sabato 25 maggio 2024				
PARTITA	ORA	SQ 1	SQ 2	NOTE
10	15:00	SISPORT	VOLPIANO PIANESE	
11	15:00	COLLEGNO PARADISO	BORGARO	
12	15:50	SISPORT	RIVAROLESE	
13	15:50	LUCENTO	PSG	

domenica 2 giugno 2024				
PARTITA	ORA	SQ 1	SQ 2	NOTE
14	10:00	VENARIA ARANCIO	CASELLE	
15	10:00	LUCENTO	BSR GRUGLIASCO	
16	10:00	PIANEZZA	COLLEGNO PARADISO	
17	10:50	LUCENTO	CASELLE	
18	10:50	SISPORT	VENARIA VERDE	
19	10:50	CIRIE'	COLLEGNO PARADISO	
20	11:40	PIANEZZA	CIRIE'	
21	11:40	VENARIA VERDE	RIVAROLESE	
22	11:40	LUCENTO	VENARIA ARANCIO	



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

# RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

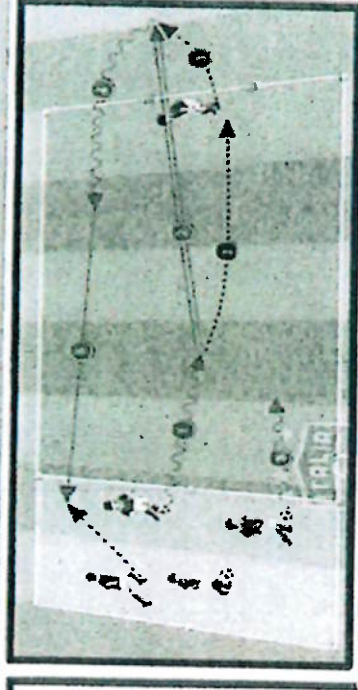
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 :

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

INO

# GLI AUTOSCONTRI

**Gioco:** 18x18 metri

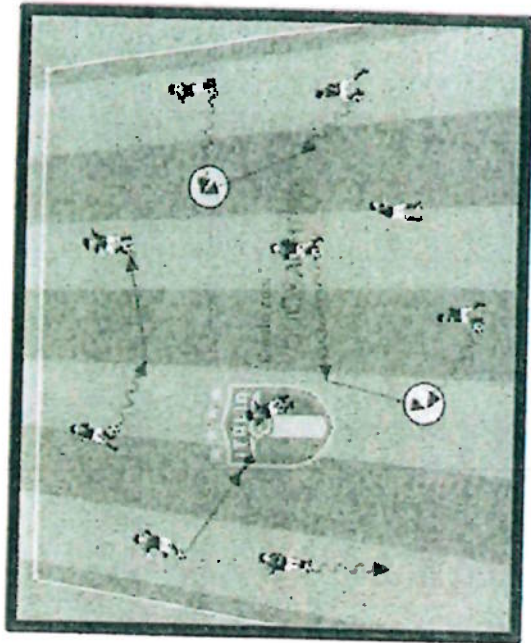
**Giocatori:** 6

- **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