



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 21/06/2024

Protocollo 1370/ DpTo

Spett.le  
**U.S.D. CASELLE CALCIO**  
SEDE

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: MEMORIAL ROSSANO PAVANELLO**

**Categoria: Piccoli Amici**

**Periodo di svolgimento: 26/06/2024**

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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

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

**ORGANIZZAZIONE**  
 LA SOCIETÀ USD CASELLE CALCIO

VIA ALLE FABBRICHE 127 CITTÀ CASELLE T.SE CAP 10072

TEL 3275303956 FAX \_\_\_\_\_ MAIL SEGRETERIA@USDCASELLECALCIO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: MEMORIAL "ROSSANO PAVANELLO"

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 26 GIUGNO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: SITO IN VIA ALLE FABBRICHE 127, CASELLE T.SE (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)

CASELLE CALCIO USD	(10630)	VENARIA CALCIO	(954961)
SISPORT SpA	(963168)	LUCCENTO	(69989)
JUVENTUS FC	(363854)		

**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° 20

**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

Ogni squadra affronterà le altre partecipanti in una gara dalla durata di 24 minuti suddivisa su due tempi.

Non è prevista una classifica finale.

**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)**

-GLI AUTOSCONTRI

-RE DEI PORTIERI

**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 12 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



USD CASELLE CALCIO  
Via Alle Fabbriche 127  
Caselle I.s.c.

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

TORNEO 2017/18 USD CASELLE CALCIO - MERCOLEDÌ 26 GIUGNO 2024

MEMORIAL "ROSSANO FAVANETTO"

DATA	SQUADRA 1	SQUADRA 2	ORARIO
MERC 26/06	CASELLE	SISPORT B	18:00
MERC 26/06	JUVENTUS	SISPORT A	18:00
MERC 26/06	VENARIA	LUCENTO	18:00

MERC 26/06	SISPORT A	CASELLE	18:25
MERC 26/06	LUCENTO	JUVENTUS	18:25
MERC 26/06	SISPORT B	VENARIA	18:25

MERC 26/06	CASELLE	JUVENTUS	18:50
MERC 26/06	VENARIA	SISPORT A	18:50
MERC 26/06	SISPORT B	LUCENTO	18:50

MERC 26/06	CASELLE	VENARIA	19:15
MERC 26/06	JUVENTUS	SISPORT B	19:15
MERC 26/06	SISPORT A	LUCENTO	19:15

MERC 26/06	CASELLE	LUCENTO	19:40
MERC 26/06	JUVENTUS	VENARIA	19:40
MERC 26/06	SISPORT B	SISPORT A	19:40

Modalità di gioco: 5 vs 5

Ogni gara avrà la durata di 8 minuti per tempo, per un totale di 16 minuti.

Autoarbitraggio, cambi volanti, e tutto ciò che fa riferimento alla gara seguirà norme federali.

Premiazione:

Al termine della manifestazione, circa alle ore 20:00, verrà effettuata una piccola premiazione per il miglior giocatore, miglior portiere e miglior marcatore. Non verrà stilata la classifica per mantenere uno spirito ricreativo consono all'età dei partecipanti.



**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

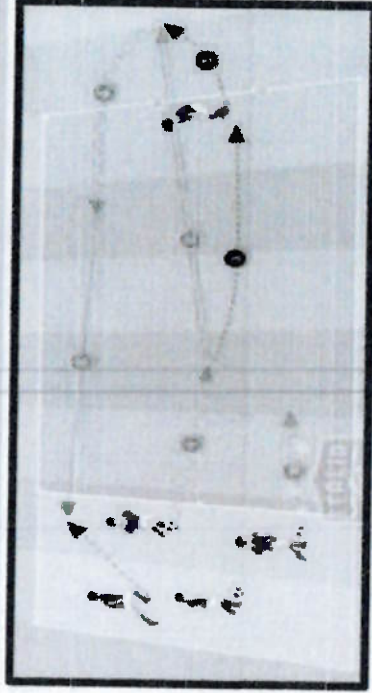
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

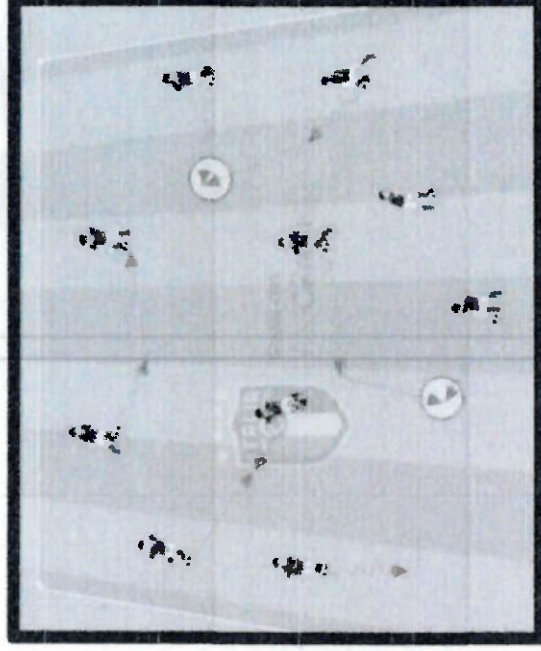
**NOTA:** ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si

# 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