



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 23/09/2024

Protocollo 245 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
FEMMINILE JUVENTUS TORINO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: PICCOLI AMICI CUP

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 29/09/2024

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
Simona Bochicchio

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ Femminile Juventus Torino

VIA Faccioli 72/A CITTÀ TORINO CAP 10135

TEL. 3473556578 FAX _____ MAIL info.juventus@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA: Accogli Amici Cup

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI Domenica 29/9/2016

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Impianto Faccioli - Via Faccioli 72/A

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 01.01.2018**
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)

FJT - Atletico CBL - Chisola

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° _____

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

Tutti i bambini si scontreranno
tutti verranno premiati

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
AUTO SCANDI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 20 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

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

**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

[Handwritten signature]

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

PICCOLI AMICI CUP

PICCOLI MICI 2018

DOMENICA 29 SETTEMBRE

1 TEMPO DA 20 MINUTI

FJT - ATLETICO CBL
INIZIO ORE 15:00

ATLETICO CBL - CHISOLA
INIZIO ORE 15:30

CHISOLA - FJT
INIZIO ORE 16:00

IMPIANTO FACCIOLI - VIA FACCIOLI 72/A - 10135 TORINO
DIRETTORE SPORTIVO: VETTINI GIANMARCO - 3289159581

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

RE DEI PORTIERI

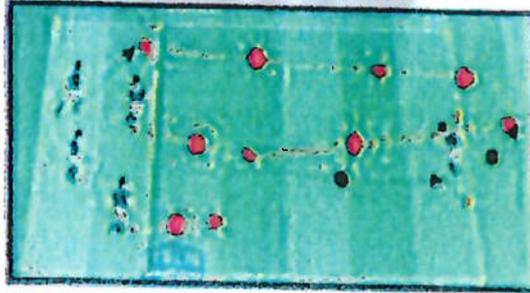


TECNOLOGIA PER IL MIGLIORAMENTO
DELLA PRESTAZIONE

Evolution

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 8
- Tempo di svolgimento: 10 minuti
- Il gioco comincia in una metà del campo di gioco. In porta che viene presidiata 2 giocatori passano palla tra attaccanti ed un portiere. Il difensore meno dei difensori di partenza, forse vengono chiamati dal campo per far diventare il campo un'area portuale di 10x10 metri (per favore, segnalare dalla direzione di una linea bianca di campo come possibile soluzione).
- L'obiettivo di questo gioco è di passare la palla al portiere presidiato dall'attacco e viceversa.
- Quando il portiere presidiato riceve la palla, il portiere presidiato deve trasmettere al compagno in campo, nella posizione di partenza dell'area di portuale 9 metri, il pallone e viceversa. Il pallone deve essere sempre in movimento.
- In caso di errore da parte del difensore, questo riceve la palla e deve andare a fare il portiere di compagno in attesa di un'altra palla che giunge dall'attacco del campo di portuale.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato la palla al compagno in attesa di passare all'attacco della zona di portuale aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il gioco inizia in una delle porte del rettangolo di 10x10 metri, con un pallone in mano al portiere presidiato.
- Mentre sono in campo i giocatori si muovono in modo da creare un campo di portuale di 10x10 metri. Il portiere presidiato deve passare la palla al compagno in campo, nella posizione di partenza dell'area di portuale 9 metri, il pallone e viceversa. Il pallone deve essere sempre in movimento.
- In caso di errore da parte del difensore, questo riceve la palla e deve andare a fare il portiere di compagno in attesa di un'altra palla che giunge dall'attacco del campo di portuale.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato la palla al compagno in attesa di passare all'attacco della zona di portuale aspetta la palla da un altro giocatore.

GLI AUTOSCONTRI



TECNOLOGIA PER IL MIGLIORAMENTO
DELLA PRESTAZIONE

Evolution

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 8

• Tempo di svolgimento: 10 minuti

- Sei giocatori e un portiere presidiato nella metà del campo di 10x10 metri, con un pallone in mano al portiere presidiato. Gli attaccanti del campo di 10x10 metri prendono il pallone.
- Il gioco comincia in un'area di 10x10 metri in cui si trova un portiere presidiato e cinque giocatori. Il portiere presidiato deve passare la palla al compagno in campo, nella posizione di partenza dell'area di portuale 9 metri, il pallone e viceversa. Il pallone deve essere sempre in movimento.
- In caso di errore da parte del difensore, questo riceve la palla e deve andare a fare il portiere di compagno in attesa di un'altra palla che giunge dall'attacco del campo di portuale.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato la palla al compagno in attesa di passare all'attacco della zona di portuale aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il gioco inizia in una delle porte del rettangolo di 10x10 metri, con un pallone in mano al portiere presidiato.
- Mentre sono in campo i giocatori si muovono in modo da creare un campo di portuale di 10x10 metri. Il portiere presidiato deve passare la palla al compagno in campo, nella posizione di partenza dell'area di portuale 9 metri, il pallone e viceversa. Il pallone deve essere sempre in movimento.
- In caso di errore da parte del difensore, questo riceve la palla e deve andare a fare il portiere di compagno in attesa di un'altra palla che giunge dall'attacco del campo di portuale.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato la palla al compagno in attesa di passare all'attacco della zona di portuale aspetta la palla da un altro giocatore.

