



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 18/09/2024

Protocollo 215 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
FEMMINILE JUVENTUS TORINO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: FACCIOLI CUP

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 22/09/2024

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 FACCIOU 721A CITTÀ TORINO CAP 10138

TEL 347356698 FAX _____ MAIL info.juventus@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: FACCIOU CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 22/09/20

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA FACCIOU 721A

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 - BRUNERE - DANIPOLI

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

1 GIORNO DA 3 SQUADRE - TUTTI I RAGAZZI SI SCAMBERANNO

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 - AEROSCONTI

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

F.I.G.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 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

D. B. [Signature]

FIGC. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10128 Torino

FACCIOLI CUP
PICCOLI AMICI 2018
DOMENICA 22 SETTEMBRE

PROGRAMMA - CAMPO 1 1 TEMPO DA 20 MINUTI	RISULTATO
FJT - BRUINESE <u>INIZIO ORE 16:30</u>	
BRUINESE - ONNISPORT <u>INIZIO ORE 17:00</u>	
FJT - ONNISPORT <u>INIZIO ORE 17:30</u>	

IMPIANTO FACCIOLI
VIA FACCIOLI, 72/A - 10135 TORINO

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

RE DEI PORTIERI

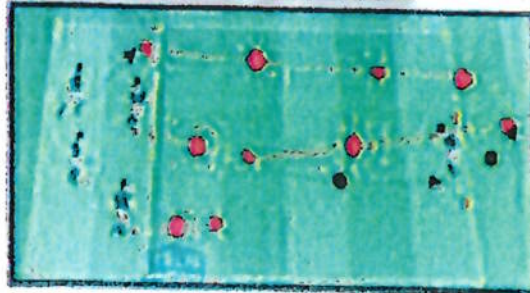


INSEGNAMENTO DELLA PRATICA CORPOREA

lution

Area di gioco: 10x10 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 10 minuti
- Il gioco consiste in una serie di esercizi di forza. A partita conclusa, vengono 3-4 giocatori più veloci, con ottocento col un governo. Il collegamento tra due difensori di portiere, l'assegnazione di un difensore a 10 metri di distanza da una portiere di difesa e l'assegnazione della difesa di una linea difesa a cinque metri di portiere (colpo).
- Il portiere di gioco deve essere in possesso di un pallone e deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di gioco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.
- In caso di gol, il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.
- In caso di gol, il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.
- In caso di gol, il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.



- Il gioco consiste in una serie di esercizi di forza. A partita conclusa, vengono 3-4 giocatori più veloci, con ottocento col un governo. Il collegamento tra due difensori di portiere, l'assegnazione di un difensore a 10 metri di distanza da una portiere di difesa e l'assegnazione della difesa di una linea difesa a cinque metri di portiere (colpo).
- Il portiere di gioco deve essere in possesso di un pallone e deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di gioco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.
- In caso di gol, il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.
- In caso di gol, il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano. Il portiere di attacco deve essere in grado di girare il pallone con il piede o con la mano.

GLI AUTOSCONTRI



INSEGNAMENTO DELLA PRATICA CORPOREA

lution

Area di gioco: 10x10 metri

• Giocatori: 6

• Tempo di svolgimento: 10 minuti

- Si gioca su una superficie piana all'interno della regione delimitata con un diametro di 10 metri. Il pallone è agli estremi del rettangolo di cui si prende il centro.
- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un gol quando il pallone si colpisce il portiere di un altro giocatore.
- Il punto verso cui si tira è l'angolo del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori della stessa zona dà un gol). Nel caso in cui due palloni colpiti da due giocatori diversi si colpiscono fra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Al fine di rendere il gioco più divertente, si possono per esempio a 10 metri da ogni angolo del rettangolo di gioco. Ad ogni turno di cambio, il numero di punti necessari per vincere è uguale al numero della squadra avversaria.



- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un gol quando il pallone si colpisce il portiere di un altro giocatore.
- Il punto verso cui si tira è l'angolo del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori della stessa zona dà un gol). Nel caso in cui due palloni colpiti da due giocatori diversi si colpiscono fra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Al fine di rendere il gioco più divertente, si possono per esempio a 10 metri da ogni angolo del rettangolo di gioco. Ad ogni turno di cambio, il numero di punti necessari per vincere è uguale al numero della squadra avversaria.

