



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 12/09/2024

Protocollo 196/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. GAR REBAUDENGO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: FESTA DI QUASI AUTUNNO AL SEMPIONE

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 14/09/2024

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 ASD GAR REBAUDEGO

VIA GOTTARDO, 10

CITTÀ TORINO

CAP 10155

TEL _____

FAX _____

MAIL ASDREBAUDENGO@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: FESTA DI QUASI AUTUNNO AL SEMPIONE

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 14 SETTEMBRE

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: SEMPIONE - VIA GOTTARDO, 10 - 10155 - 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 01.01.2018** 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)**

ASD GAR REBAUDENGO - 75886 - U.S. IVREA CALCIO ASD 951393

A.S.D. ALMESE CALCIO - 945769

A.S.D. MAPPANESE [951389]

U.S.D. CARRARA 90 80060

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

UNICO GIRNOE ALL'ITALIANA - CALENDARIO ALLEGATO

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)

3 VS 3 - DUELLO

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 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 ARBRATE 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.

A.S.D. GAR. REBAUDENGO
Via Gottardo 10, 10155 Torino
Tel. 011 19476388 - 338.2097950
Partita IVA: 09855320017
Codice Fiscale: 9752674001

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
PASQUALE GIOCO

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

**TORNEO CAT.2018**

G.A.R. REBAUDENGO VIA GOTTARDO 10 TORINO (PARCO SEMPIONE)

SABATO 14 SETTEMBRE

SQUADRE PARTECIPANTI:

G.A.R. REBAUDENGO - ALMESE - CARRARA 90 - MAPPANESE - IVREA CALCIO**1 PARTITA ORE 15:00**

	RISULTATO
GAR REBAUDENGO VS IVREA CALCIO	
ALMESE VS CARRARA 90	
Riposa MAPPANESE	

2 PARTITA ORE 15:30

	RISULTATO
MAPPANESE VS GAR REBAUDENGO	
IVREA CALCIO VS ALMESE	
Riposa CARRARA 90	

3 PARTITA ORE 16:00

	RISULTATO
3 PARTITA ORE 16:00	
GAR REBAUDENGO VS ALMESE	
CARRARA 90 VS MAPPANESE	
Riposa IVREA CALCIO	

4 PARTITA ORE 16:30

	RISULTATO
CARRARA 90 IVREA CALCIO	
ALMESE VS MAPPANESE	
Riposa GAR REBAUDENGO	

5 PARTITA ORE 17:00

G.A.R. REBAUDENGO VS CARRARA90	
IVREA CALCIO VS MAPPANESE	
Riposa ALMESE	

2 TEMPI DA 10 MINUTI

DUELLO

LA FUGA



15 minuti



18x25 metri



10 giocatori

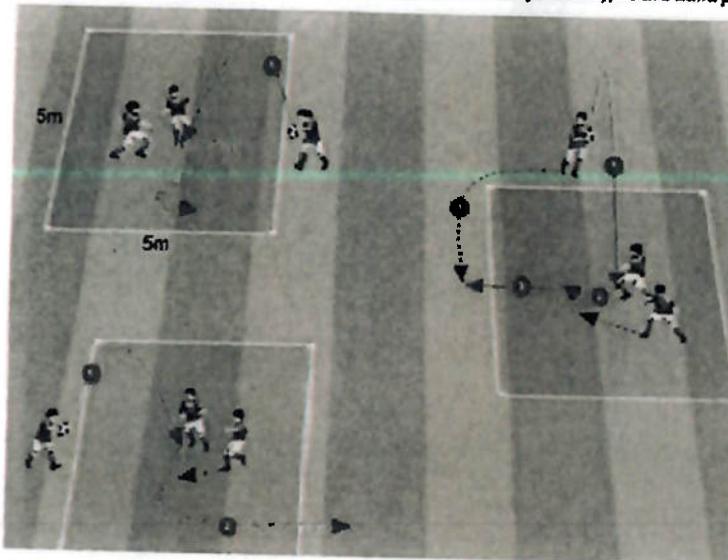
Descrizione

Vengono definiti 3 quadrati di lato 5m, distanziati l'uno dall'altro di qualche metro. I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 da 3 giocatori, uno da 4. Ogni gruppo è in possesso di un pallone. Il gioco consiste in un duello tra 2 giocatori (3 nel caso del gruppo da 4) all'interno del quadrato. L'obiettivo del duello è quello di contendersi il pallone lanciato (o calciato) dal proprio compagno posizionato all'esterno dello spazio.

Regole

- Il giocatore che riesce a controllare il pallone lanciato dal proprio compagno totalizza un punto ed ha alla possibilità di lanciare la palla nel turno di gioco successivo. I turni di gioco si succedono in modo continuativo, senza attendere l'avvio simultaneo da parte dell'allenatore. Affinché il pallone venga considerato conquistato deve essere: sotto il completo controllo di uno dei due giocatori; mantenuto all'interno dello spazio delimitato (se il pallone viene solo toccato dal ricevente ed esce dal quadrato, il controllo non si considera valido).
- In caso di fallo durante la contesa della palla, il giocatore che l'ha subito totalizza un punto e guadagna automaticamente la possibilità di calciare il pallone nel turno successivo.
- Se in seguito ad un tiro/lancio da parte del giocatore esterno, la palla non viene fermata in modo regolare dalla coppia di giocatori che devono contendersela o questa non entra nel quadrato, il turno viene ripetuto mantenendo gli stessi ruoli.
- La palla va calciata attraverso una parabola aerea che può andare anche ben oltre l'altezza della testa dei giocatori.

Varianti: chi conquista la palla, per considerare vinto il duello deve controllarla e: uscire dal quadrato; trasmetterla al compagno che l'ha calciata (che può spostarsi a piacimento all'esterno del quadrato); uscire dalla parte opposta rispetto al lato dal quale è entrato il pallone.



Possibile ambientazione

Il quadrato rappresenta la prigione all'interno della quale si trovano i carcerati, questi hanno il compito di contendersi la palla (chiave) lanciata dal compagno all'esterno del quadrato di gioco (il complice che li aiuta ad evadere).

Variante per i Piccoli Amici

- Non ci sono i 3 spazi distinti all'interno dei quali svolgere il duello ma il gioco si esegue in un unico campo (18x25m) dove i partecipanti sono liberi di controllare la palla calciata (oppure lanciata con la mani, a seconda del livello dei bambini coinvolti nell'attività) dal compagno cercando di evitare l'intervento dell'avversario.

Comportamenti privilegiati

- Valutare la traiettoria del pallone e conquistarsi lo spazio in cui la palla cade a terra avvantaggiandosi così sull'avversario.
- Dominare il pallone accogliendolo con il minor numero possibile di tocchi e senza perderne il possesso.
- Essere in grado di orientarsi immediatamente dopo aver effettuato il controllo della palla per: portarla fuori dal quadrato; trasmetterla al compagno; uscire dal lato opposto rispetto a quello da cui è entrato il pallone.



Presupposti rappresentati



- Programmare le attività in base alle caratteristiche dei giocatori
- Usare una struttura di allenamento a stazioni
- Contestualizzare le proposte pratiche in ambienti di fantasia
- Ridurre tempi morti
- Prediligere attività a confronto
- Formare i giocatori alla modalità dell'auto-arbitraggio
- Incentivare esperienze motorie extra calcistiche
- Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
- Assegnare ai giocatori compiti di supporto e responsabilità
- Inserire varianti nelle attività tecniche



PROPOSTE PER LA GARA 3 CONTRO 3

LA SQUADRA A (BLU) HA IL COMPITO DI FARE GOL IN UNA PORTA DIFESA DAL PORTIERE.
LA SQUADRA B (ROSSI) HA IL COMPITO DI EFFETTUARE UN PASSAGGIO ALL'INTERNO DELLE DUE PORTE DI DIMENSIONI RIDOTTE (1,5 METRI).
IL PASSAGGIO ALL'INTERNO DELLE MINI PORTE VIENE CONSIDERATO VALIDO SE VIENE EFFETTUATO RASOTERRA E NON TOCCA I CONETTI DELIMITANTI. IL PORTIERE PUO EFFETTUARE IL PUNTO



Figura 1.

SI RIGORE NO FUORIGIOCO