



Data 3 ottobre 2024

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
BOSCONERESE
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Settembre Giallo Blu – Piccoli Amici - 5/10/2024**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. POL. BOSCONERESE INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE DENOMINATO: "4^a Torneo SETTEMBRE GIALLO BLU" CHE SI DISPUTERÀ NELLA GIORNATA DEL 5 OTTOBRE 2024 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO DI BOSCONERO VIA C. NIGRA.

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 DI ETÀ

PRESTITI

SONO VIETATI

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

SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: BOSCONERESE (Matr. 73849), MAPPANESE (Matr. 951319), SISPORT (Matr. 943168), CIGLIANO (Matr. 952850), IVREA CALCIO (Matr. 951393), J. TORRAZZA GIALLO (Matr. 910905), J. TORRAZZA GIALLO (Matr. 910905), VALLORCO (Matr. 913683), VALMALONE (Matr. 940996)

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA : NUMERO 6 GIRONI DA 3 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA SENZA TENERE CONTO DEI RISULTATI OTTENUTI SUI CAMPI.

GIOCHI DIDATTICI ALTERNATI A MINI PARTITE.

• GIOCHI LUDICO DIDATTICI

1°: GLI AUTOSCONTRI, SVOLGIMENTO: 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 AL BERSAGLIO IN CUI SI REALIZZA UN PUNTO QUANDO SI RIESCE A COPLIRE 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 DA 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 IL GIOCATORE CHE RIESCE AD ARRIVARE PER PRIMO A DIECI PUNTI. VENGONO REALIZZATI DIVERSI TURNI DI GIOCO. AD OGNI TURNO, SI CAMBIA IL NUMERO DI PUNTI NECESSARIO PER VINCERE E VENGONO INSERITE DELLA VARIANTI RISPETTO ALL'ATTIVITÀ INIZIALE (VEDI ALLEGATO)

2°: IL RE DEI PORTIERI, SVOLGIMENTO: IL GIOCO CONSISTE IN UNA SERIE DI AZIONI DI TIRO CHE VEDE COINVOLTI DUE GIOCATORI PER VOLTA, UN ATTACCANTE ED UN PORTIERE. IL DISTANZIAMENTO DEI DELIMITATORI DI PARTENZA, LO SVOLGIMENTO ALTERNATO DEI TIRI IL DIVIETO DI CONTRASTO TRA PORTATORE DI PALLA E PORTIERE (AGEVOLATO DALLA DEFINIZIONE DI UNA LINEA OLTRE LA QUALE NON È POSSIBILE CALCIARE),



4^ Torneo SETTEMBRE GIALLO BLU



Piccoli Amici

Girone A
BOSCONERESE
MAPPANESE
VALMALONE

Girone B
CIGLIANO
SISPORT
J. TORRAZZA GIALLO

Girone C
IVREA CALCIO
J. TORRAZZA BLU
VALLORCO

Girone D
BOSCONERESE
J. TORRAZZA GIALLO
VALLORCO

Girone E
IVREA CALCIO
MAPPANESE
SISPORT

Girone F
CIGLIANO
J. TORRAZZA BLU
VALMALONE

Programma Gare

Data	Ora	Incontro		Risultato	Campo
05/10/2024	10,00	BOSCONERESE	MAPPANESE		A
	10,00	CIGLIANO	SISPORT		B
	10,00	IVREA CALCIO	J. TORRAZZA BLU		C
	10,20	VALMALONE	BOSCONERESE		B
	10,20	SISPORT	J. TORRAZZA GIALLO		C
	10,20	J. TORRAZZA BLU	VALLORCO		A
	10,40	MAPPANESE	VALMALONE		C
	10,40	J. TORRAZZA GIALLO	CIGLIANO		A
	10,40	VALLORCO	IVREA CALCIO		B
	11,00	BOSCONERESE	J. TORRAZZA GIALLO		A
	11,00	IVREA CALCIO	MAPPANESE		B
	11,00	CIGLIANO	VALMALONE		C
	11,20	VALLORCO	J. TORRAZZA GIALLO		B
	11,20	MAPPANESE	SISPORT		C
	11,20	VALMALONE	J. TORRAZZA BLU		A
	11,40	VALLORCO	BOSCONERESE		C
	11,40	SISPORT	IVREA CALCIO		A
	11,40	J. TORRAZZA BLU	CIGLIANO		C
	12,00	Premiazioni sul Campo			

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 colpiscano 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

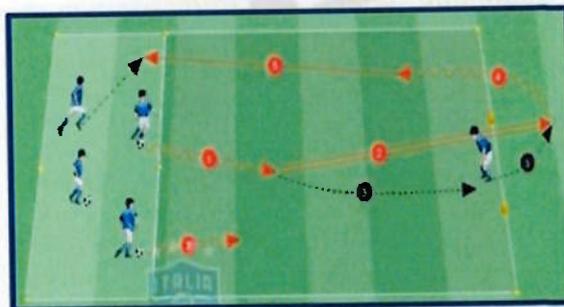
RE DEI PORTIERI

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 crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.