



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 26/04/2025

Protocollo 1310 / DpTo


SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D ATLETICO C.B.L.
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Denominazione: LITTLE EAGLES CUP
Categoria: Piccoli Amici
Periodo di svolgimento: 03/05/2025

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


ORGANIZZAZIONELA SOCIETÀ ATLETICO CBLVIA MATTEOTTI 3CITTÀ LANZOCAP 10074TEL 3516869324

FAX _____

MAIL atleticocbl@gmail.comINDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALEDENOMINATA: LITTLE EAGLES CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 03/05/2025PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Via Volontari del Sangue, 6, 10076 Nole 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 01.01.2018**
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 CHISOLA CALCIO 710720 - ATLETICO CBL 953918 - CBS scuola calcio 710092**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 MANIFESTAZIONELE 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

PRIMA FASE GIOCHI LUDICISECONDA FASE PARTITINE 3VS3**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 PORTIERIAUTOSCONTRI**ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI****TEMPI DI GARA** LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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.

A.S.D. ATLETICO C.B.L.
DIMBO
Via G. Matteotti, 3
Società
10074 LANZO T.SE (TO)
C.F./P.IVA 12536240018

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



Categoria Piccoli Amici 2018 / 2019
modalità di gioco 3 vs 3

4 SQUADRE DA ALMENO 6 BAMBINI CIASCUNA

Sq1	CBL	divisa in 2 squadre di 3 bimbi ciascuna	CBL1	CBL2
Sq2	CBS	divisa in 2 squadre di 3 bimbi ciascuna	CBS 1	CBS 2
Sq3	Chisola	divisa in 2 squadre di 3 bimbi ciascuna	Chisola 1	Chisola 2
Sq4	CBL	divisa in 2 squadre di 3 bimbi ciascuna	CBL 3	CBL 4

Ogni gara due tempi da 10 minuti

nel 2° tempo le 2 semisquadre si invertono in modo che tutti i bambini si incontrino tra loro

3 minuti intervallo tra 1° e 2° tempo e 5 minuti intervallo tra due partite saranno disponibili due altri campetti 3vs3, per le squadre che porteranno più di 6 bambini, in modo che ogni bambino sia sempre in movimento e in gioco.

ORA	CAMPO 1		CAMPO 2		CAMPO 3		CAMPO 4	
15	CBL1	CBS 1	CBL2	CBS 2	Chisola 1	CBL 3	Chisola 2	CBL 4
15.30	CBL1	CBL 3	CBL2	CBL 4	CBS 1	Chisola 1	CBS 2	Chisola 2
16.00	CBL 3	CBS 1	CBL 4	CBS 2	Chisola 1	CBL1	Chisola 2	CBL2

h 16.30 PREMIAZIONI

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.

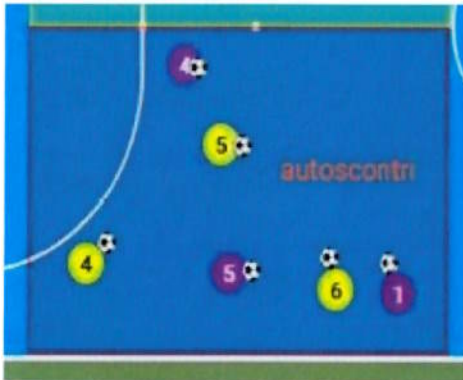
Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.

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.

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

Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.

In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo