



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA



Aosta, 10 Aprile 2025

Spett.le Società
SSDARL AOSTA CALCIO 511

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione	TORNEO DI PASQUA
Categoria/e	Piccoli Amici
Periodo di svolgimento	19/04/2025

Si comunica che la Delegazione di Aosta, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo in oggetto, per quanto attiene alle modalità tecniche.

Si ricorda che in caso di concomitanza di gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Il Segretario
Marco DEL FAVERO



Il Delegato
Marco ALBARELLO

FIGC - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

Via Zimmermann, 6 – 11100 Aosta

Tel. 0165.40695 - web: www.piemontevda.lnd.it Email: comaosta@lnd.it PEC: figc.lnd.aosta@legalmail.it

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ AOSTA 511

VIA PICCOLO SAN BERNARDO 73 CITTÀ AOSTA CAP 11100

TEL _____ FAX _____ MAIL AOSTACALCIO@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

☐ REGIONALE

☒ PROVINCIALE

☐ LOCALE

DENOMINATA: TORNEO DI PASQUA

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 19/4/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MONFLEURY

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)

AOSTA 511 A 937821 RIVER PLAINE 953655

AOSTA 511 B 937821

AYGREVILLE CALCIO 933861

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

MINI INCONTRI 3VS3

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

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

AUTOSCONTRO

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 AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

**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.

AOSTA CALCIO 511
TIMBRO SOCIETÀ
Via Piccolo San Bernardo, 73
11100 Aosta (Ao)
C.F. e P.I. 00446410078

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40695
11100 AOSTA

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6

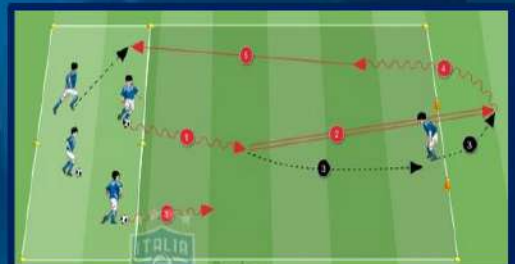
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

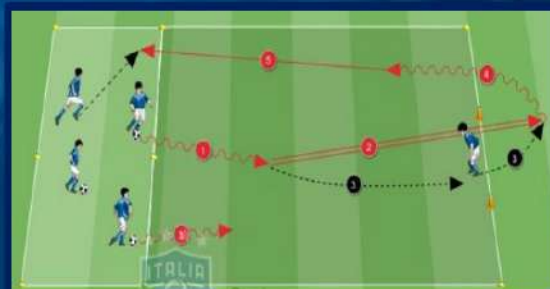
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

- 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.



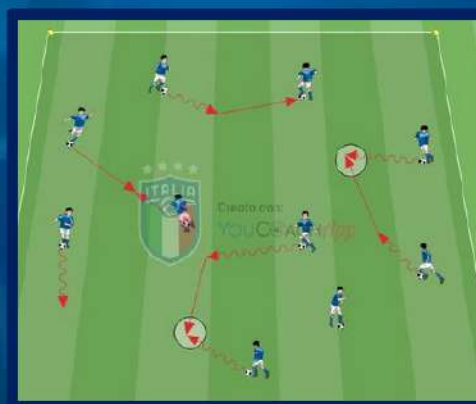
GLI AUTOSCONTRI

- 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
(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

TORNEO DI PASQUA 19/4/2025

DURATA PARTITE TEMPO UNICO 10 MINUTI

SQUADRE PARTECIPANTI ;

SQUADRE CATEGORIA PICCOLI AMICI GIRONE A

SQUADRA 1 A AOSTA 511 A

SQUADRA 2 A RIVER PLAINE

SQUADRA 3 A AOSTA511 C

SQUADRA 4 A AYGREVILLE CALCIO

CAMPO 3 VS 3

ORARI E PARTITE DEL MATTINO

10:00	1A	VS	2A
10:20	3A	VS	4A
10:40	4A	VS	2A
11:00	1A	VS	3A
11:20	2A	VS	3A
11:40	4A	VS	1A

CAMPO RE DEI PORTIERI

ORARI E PARTITE DEL MATTINO

10:00	3A	VS	4A
10:20	1A	VS	2A
10:40	1A	VS	3A
11:00	4A	VS	2A
11:20	4A	VS	1A
11:40	2A	VS	3A

CAMPO 3 VS 3

ORARI E PARTITE DEL POMERIGGIO

14:00	1A	VS	2A
14:20	3A	VS	4A
14:40	4A	VS	2A
15:00	1A	VS	3A
15:20	2A	VS	3A
15:40	4A	VS	1A

CAMPO AUTOSCONTRO

ORARI E PARTITE DEL POMERIGGIO

14:00	3A	VS	4A
14:20	1A	VS	2A
14:40	1A	VS	3A
15:00	4A	VS	2A
15:20	4A	VS	1A
15:40	2A	VS	3A