



Data 9 Aprile 2025

Protocollo 56/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
A.S.D SOCCER ACADEMY
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Torneo di primavera – Piccoli amici – 13/04/2025**

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 CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE
LA SOCIETÀ A.S.D. SOCCER ACADEMY

VIA BURIASCO, 10/12

CITTA' PISCINA

CAP 10060

TEL 0121 091541

FAX-

MAIL info@pscineseriva.it

INDICE ED ORGANIZZA IN MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



DENOMINATA: TORNEO DI PRIMAVERA

IN COLLABORAZIONE CON:

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 13.04.2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: RENATO AME' VIA BURIASCO, 10/12 - PISCINA (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 COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

A.S.D SOCCER ACADEMY 9522979

A.S.D.INFERNOTTO CALCIO 932255

VILLAFRANCA 66725

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° _____

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

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, AUTOSCONTRI. I GIOCHI DESCRITTI SONO IN ALLEGATO AL PRESENTE REGOLAMENTO.**

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 15 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ





SCUOLA
CALCIO



TORNEO PICCOLI AMICI DOMENICA 13 APRILE

A.S.D. VILLAFRANCA
PIEMONTE



1959



SQUADRE

PISCINESERIVA
VILLAFRANCA
INFERNOTTO

SOCCEER ACADEMY P.R. 1966

PICCOLI AMICI 2018/19

10:00	PISCINERIVA	VILLAFRANCA		
10:30	PISCINESERIVA	INFERNOTTO		
11:00	INFERNOTTO	VILLAFRANCA		

AL TERMINE DELL'ULTIMA PARTITA PREMIAZIONI IN CAMPO



IL RE DEI PORTIERI

- Tempo di svolgimento: 10 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 parafra o di errore da parte dell'attaccante, in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, un record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di creare una relazione tra compagni attraverso la collaborazione organica creata con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI

- Tempo di svolgimento: 10 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con

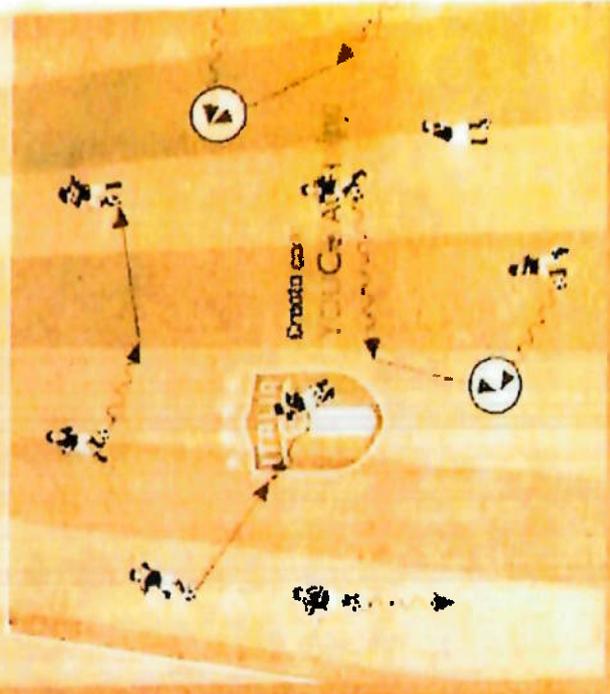
l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- 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 cor