



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA



Aosta, 13 Maggio 2025

Spett.le Società  
A.S.D. RIVER PLAINE

### OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione **MEMORIAL BERGAMASCO**  
Categoria/e **Primi Calci, Piccoli Amici**  
Periodo di svolgimento **Dal 31/05/2025 al 01/06/2025**

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**



Via Zimmermann, 6 – 11100 Aosta

Tel. 0165.40695 - web: [www.piemontevda.lnd.it](http://www.piemontevda.lnd.it) Email: [comaosta@lnd.it](mailto:comaosta@lnd.it) PEC: [figc.lnd.aosta@legalmail.it](mailto:figc.lnd.aosta@legalmail.it)



Spett.le C. R. PIEMONTE VDA  
LND - FIGC  
Via \_\_\_\_\_  
Cap \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società ASD RIVERPLAINE Matricola 953655  
Via FRAZ. LEZZ. SAPIN. n° 30  
Città FANIS Provincia AO cap. 11020  
Tel. 3355464585 Fax \_\_\_\_\_ Mail info@riverplaine.it

Chiede l'Autorizzazione per l'organizzazione e lo svolgimento del torneo

Regionale

Provinciale

Locale

Denominato TETTORIAL BERGAMASCO

Svolgimento: Dal 31-05-2025 Al 01-06-2025

Riservato alle seguenti Categorie:

Under 17 Anno 2008 - 2009

Under 16 Anno 2009

Under 15 Anno 2010 - 2011

Under 14 Anno 2011

Esordienti 1° Anno 01.01.2013 - 31.12.2013

Esordienti 2° Anno 01.01.2012 - 31.12.2012

Esordienti Misti 01.01.2012 - 31.12.2013

Primi Calci 01.01.2016 - 31.12.2017

Pulcini 1° anno 01.01.2015 - 31.12.2015

Pulcini 2° Anno 01.01.2014 - 31.12.2014

Pulcini Misti 01.01.2014 - 31.12.2015

Altro piccoli amici

Responsabile organizzazione sig. RIGA STEFANO

Tel. 339 39 29 496

Data 08-05-2025

FIGC - L.N.D. - S.C.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 46635  
11100 AOSTA



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)  
**REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.  
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
 Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165/46635  
 11100 AOSTA

**ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ ASD RIVERPAINI

INDICE ED ORGANIZZAZIONE TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DEGNOMINATO: MEMORIAL BERGAMASCO

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 01-06-2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO BELISSOGNE

**ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ**

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCI REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2017  
**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ**

**ART.3 PRESTITI**

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

**ART.4 ELENCHI GIOCATORI**

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE FINO AD UN MASSIMO DI N° 10 DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 GIOCATORI

**ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE**

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA. TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE, PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

**ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI**

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVI N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
RIVERPAINI VIOLA		AVERULLA	
RIVERPAINI GIALLO		S.D.F. ST. CHRISOPH	
RIVERPAINI BIANCO		GRAND CARBIN	
AOSTA 511			
SPORTIVE ISSOGNES			
US GRAND PARADIS			

**ART.7 FORMULA DEL TORNEO** (NON ESSENDO CONSENTITI I TIPI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

**PARTITE**

SARANNO FORMATI N° 3 GIRONI DA N° 3 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA. ALTERNANZA DEI GIORNI SARANNO RIFORMATI A SORTEGGIO ALTRI 3 GIRONI CON 3 SQUADRE CON GARE DI SOLA ANDATA.  
 GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO  
SITUAZIONE AL GIOCO 2 Gole 2

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.  
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
 Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165/46635  
 11100 AOSTA

**ART. 8 CLASSIFICHE**

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

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

**ART. 9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI \_\_\_\_\_ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

**ART. 10 TIRI DI RIGORE**  
NON SONO CONSENTITI

**ART. 11 TEMPI SUPPLEMENTARI**  
NON SONO CONSENTITI

**ART. 12 ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)  
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE E LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI  
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

**ART. 13 DISCIPLINA DEL TORNEO**

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI  
COMPETENZA

**ART. 14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI**

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA  
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

**ART. 15 RECLAMI**

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI  
DALLA TASSA DI EURO 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA  
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O  
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

**ART. 16 ASSICURAZIONE**

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA  
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA  
ASSICURATIVA

**ART. 17 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.

ASD River Plaine  
Località Les Nes, 2  
11020 BRASSOGNE (Ao)  
Partita IVA 01097340077

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

*[Signature]*

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. RIGA STEFANO

TEL. 339 3929496

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

1 GIUGNO 2025

# MEMORIAL BERGAMASCO

## CATEGORIA PRIMI CALCI

### SQUADRE PARTECIPANTI

<i>RIVER PLAINE VIOLA</i>	<i>AOSTA 511</i>	<i>EDF ST.CHRISTOPHE</i>
<i>RIVER PLAINE GIALLO</i>	<i>GRAND COMBIN</i>	<i>AYGREVILLE</i>
<i>RIVER PLAINE BIANCO</i>	<i>SPORTING ISSOGNE</i>	<i>GRAND PARADIS</i>

### GIRONE A

### GIRONE B

### GIRONE C

<i>RIVER PLAINE VIOLA</i>	<i>RIVER PLAINE GIALLO</i>	<i>RIVER PLAINE BIANCO</i>
<i>AOSTA 511</i>	<i>SPORTING ISSOGNE</i>	<i>GRAND PARADIS</i>
<i>GRAND COMBIN</i>	<i>EDF ST.CHRISTOPHE</i>	<i>AYGREVILLE</i>

<u>ORA</u>	<u>CAMPO 1</u>	<u>CAMPO 2</u>	<u>CAMPO 3</u>
<u>14.30</u>	<u>RIVER VIOLA-AOSTA 511</u>	<u>RIVER GIALLO-SP ISSOGNE</u>	<u>GRAND PARADIS-AYGREVILLE</u>
<u>15.00</u>	<u>RIVER VIOLA-GRAND COMBIN</u>	<u>SP ISSOGNE-EDF</u>	<u>RIVER BIANCO-GRAND PARADIS</u>
<u>15.30</u>	<u>AOSTA 511-GRAND COMBIN</u>	<u>RIVER GIALLO-EDF</u>	<u>RIVER BIANCO-AYGREVILLE</u>

### GIOCO A TEMA

<u>ORA</u>	<u>CAMPO 2 CONTRO 2 A</u>	<u>CAMPO 2 CONTRO 2 B</u>	<u>CAMPO 2 CONTRO 2 C</u>
<u>14.50</u>	<u>RIVER VIOLA-AOSTA 511</u>	<u>RIVER GIALLO-SP ISSOGNE</u>	<u>GRAND PARADIS-AYGREVILLE</u>
<u>15.20</u>	<u>RIVER VIOLA-GRAND COMBIN</u>	<u>SP ISSOGNE-EDF</u>	<u>RIVER BIANCO-GRAND PARADIS</u>
<u>15.50</u>	<u>AOSTA 511-GRAND COMBIN</u>	<u>RIVER GIALLO-EDF</u>	<u>RIVER BIANCO-AYGREVILLE</u>

**GIRONI D**

**GIRONE E**

**GIRONE F**

<b>RIVER PLAINE VIOLA</b>	<b>AOSTA 511</b>	<b>GRAND COMBIN</b>
<b>SPORTING ISSOGNE</b>	<b>EDF ST.CHRISTOPHE</b>	<b>RIVER PLAINE GIALLO</b>
<b>AYGREVILLE</b>	<b>RIVER PLAINE BIANCO</b>	<b>GRAND PARADIS</b>

<b><u>ORA</u></b>	<b><u>CAMPO 1</u></b>	<b><u>CAMPO 2</u></b>	<b><u>CAMPO 3</u></b>
<b><u>16.00</u></b>	<u>RIVER VIOLA-SP ISSOGNE</u>	<u>AOSTA 511-EDF</u>	<u>GRAND COMBIN-RIVER GIALLO</u>
<b><u>16.30</u></b>	<u>RIVER VIOLA-AYGREVILLE</u>	<u>AOSTA 511-RIVER BIANCO</u>	<u>GRAND COMBIN-GRAND PARADIS</u>
<b><u>17.00</u></b>	<u>SP ISSOGNE-AYGREVILLE</u>	<u>EDF-RIVER BIANCO</u>	<u>RIVER GIALLO-GRAND PARADIS</u>

**GIOCO A TEMA**

<b><u>ORA</u></b>	<b><u>CAMPO 2 CONTRO 2 A</u></b>	<b><u>CAMPO 2 CONTRO 2 B</u></b>	<b><u>CAMPO 2 CONTRO 2 C</u></b>
<b><u>16.20</u></b>	<u>RIVER VIOLA-SP ISSOGNE</u>	<u>AOSTA 511-EDF</u>	<u>GRAND COMBIN-RIVER GIALLO</u>
<b><u>16.50</u></b>	<u>RIVER VIOLA-AYGREVILLE</u>	<u>AOSTA 511-RIVER BIANCO</u>	<u>GRAND COMBIN-GRAND PARADIS</u>
<b><u>17.20</u></b>	<u>SP ISSOGNE-AYGREVILLE</u>	<u>EDF-RIVER BIANCO</u>	<u>RIVER GIALLO-GRAND PARADIS</u>



## SITUAZIONI DI GIOCO PER U8/U9

### 1) Titolo: "Situazione di gioco 2 contro 2 - U8/U9"

Dimensioni del campo (figure 1):

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza:** 11 metri (costa dalla somma della profondità dell'area di rigore già delimitata per la partita al quale viene aggiunta una spazio profonda altri 5,5 metri).
- ✓ **La linea di fondo-campo delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della Situazione di Gioco 2 contro 2 - U8/U9.**
- ✓ **Porta di dimensioni regolamentari (consigliata 3x2 metri).**

Durata: almeno 5 minuti.

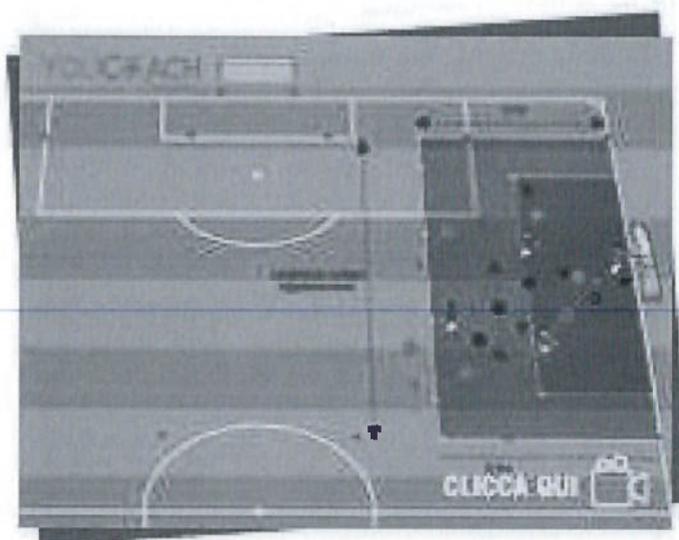


Figura 1

### DESCRIZIONE

All'interno dell'area delimitata si svolge una Situazione di gioco 2 contro 2 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha l'obiettivo condurre palla oltre la linea opposta rispetto a quella di fondo-campo (definita linea di meta). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o condurre palla oltre la linea di meta), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

### REGOLE DEL GIOCO

**Schieramento e ruoli.** La squadra a difesa della porta regolamentare identifica un portiere ed un giocatore di movimento. I giocatori della squadra a difesa della linea di meta si considerano entrambi come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori di ogni squadra (il giocatore scelto per stare in porta deve ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

**Conduzione palla oltre la linea di meta.** Affinché l'azione di conduzione palla nella zona di meta sia considerata valida il giocatore che la conduce oltre la linea di meta deve toccarla prima e dopo la linea stessa senza che ci sia un intervento (tocco del pallone) da parte di un avversario. I giocatori a difesa della linea di meta possono provare a contrastare l'azione di condurre palla avversaria anche oltre la linea stessa.





**Retropassaggio al portiere.** Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

**Fatti e scommesse.** All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fatto da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, si è fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione, così come del dischetto del calcio di rigore dalla linea di porta, è sempre di 5 metri.

**Fuorigioco.** Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

**Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo.** Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio kanne che nei due casi specifici presentati di seguito:

- Quando la palla esce attraversando l'area di meta, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea stessa.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un possesso da parte del portiere il quale avvia l'azione con palla in mano nei pressi della linea di porta (decidendo se trasmettere il pallone ad un compagno o metterlo a terra e giocare un possesso dello stesso avviato con i piedi).

Si ribadisce che le rimesse laterali ed i calci d'angolo vengono effettuati come da regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.

Per quanto non specificato all'interno della presente descrizione la fede il regolamento del gioco del calcio per la categoria in oggetto.



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40635  
11100 AOSTA

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD RIVER PLAINE

VIA FRAZ CHEZ SAPIN 30 CITTÀ Fenis CAP 11020

TEL 335 54 64 585 FAX MAIL info@riverplaine.it

INDICHI ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DEGNOMINATA: MEMORIAL BELGANASO

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 31/05/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: BRISOGNE

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)

RIVER PLAINE VIOLE - RIVER PLAINE GIALLO - ESI ST. CHRISTOPHE -  
AOSTA SIA A - AOSTA SIA B - SI. V. UGHEP. CHAILLON

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

VENIVA FORNITO UN GIROVE UNICO DI 6 SOVAMME CHE SI  
SOLGIERANNO FRA DI LORO CON FINE DI SOLA AOSTA

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)

AUTOSFOCURI

RE DEI PORTIERI

(V. ALLEGATO)

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MIAI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 40635  
11100 AOSTA

**CLASSIFICHE  
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

**FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 41695  
11100 AOSTA

**PARTECIPAZIONE**

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITA' PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICI DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI FINO 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'ATTIVITA' 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.

**ASD River Plaine**  
Località Les Iles, 2  
11020 BRISSOGNE (Ao)  
Partita IVA 01097340077

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

**FIG.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 41695  
11100 AOSTA

31 MAGGIO 2025

**MEMORIAL BERGAMASCO**  
CATEGORIA PICCOLI AMICI

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 4695  
11100 AOSTA

**SQUADRE PARTECIPANTI**

<i>RIVER PLAINE VIOLA</i>	<i>EDF ST. CHRISTOPHE</i>	<i>AOSTA 511 A</i>
<i>RIVER PLAINE GIALLO</i>	<i>AOSTA 511 B</i>	<i>ST.VINCENT CHATILLON</i>

ORA	CAMPO 1	CAMPO 2	RE DEI PORTIERI	AUTOSCONTRO
09.30	SVC-AOSTA 511 B	RIVER VIOLA-AOSTA 511 A		
09.40			SVC-AOSTA 511 B	RIVER VIOLA-AOSTA 511 A
09.50	EDF-RIVER GIALLO			
10.00			EDF-RIVER GIALLO	
10.10	AOSTA 511 A-SVC	RIVER GIALLO-AOSTA 511 B		
10.20			AOSTA 511 A-SVC	RIVER GIALLO-AOSTA 51 B
10.30	EDF-RIVER VIOLA	RIVER GIALLO-AOSTA 511 A		
10.40			RIVER VIOLA-EDF	RIVER GIALLO-AOSTA 511 A
10.50	SVC-RIVER VIOLA	EDF-AOSTA 511 B		
11.00			EDF-AOSTA 511 B	SVC-RIVER VIOLA
11.10	SVC-EDF	RIVER VIOLA-RIVER GIALLO		
11.20			RIVER GIALLO-RIVER VIOLA	EDF-SVC
11.30	AOSTA 511 A-AOSTA 511 B	SVC-RIVER GIALLO		
11.40			SVC-RIVER GIALLO	AOSTA 511 A-AOSTA 511 B
11.50	AOSTA 511 A-EDF	AOSTA 511 B-RIVER VIOLA		
12.00			AOSTA 511 A-EDF	AOSTA 511 A-EDF

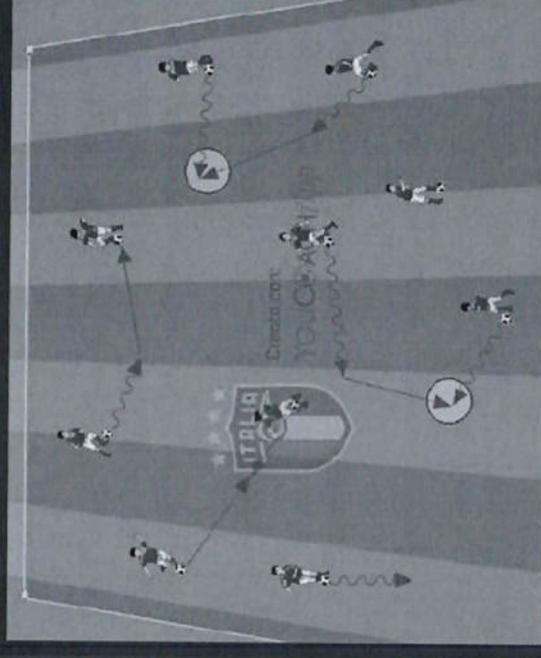
**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI AOSTA  
Via Zimmermann, 6 - Tel. 0165 4695  
11100 AOSTA

# GLI AUTOSCONTI

- 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.



# RE DEI PORTIERI

**gioco:** 20x20 metri

**giocatori:** 6

**di svolgimento:** 12 minuti

consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei giocatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla presenza di una linea oltre la quale non è possibile calciare), sono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento di ogni azione prevista.

Al momento del tiro, il portiere prende il pallone e lo lancia al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di tiro. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere. In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente il pallone e lo trasmette al compagno in attesa senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza.

In tutti i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in posizione all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da calciare è il portiere.

