



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 07/05/2025

Protocollo 1396/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
POL. PARADISO COLLEGNO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: "MEMORIAL CUSANNO TERZA EDIZIONE TORNEO PRO LIVE - AVIS"
Categoria: Primi Calci – Piccoli Amici
Periodo di svolgimento: dal 24/05/2025 al 25/05/2025

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

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: MEMORIAL CUSANNO - TERZA EDIZIONE TORNEO PRO LIFE - AVIS

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 24 E DOMENICA 25 MAGGIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GALVANI - COLLEGNO, VIA GALVANI 1

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 RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
PARADISO COLLEGNO	931130	PIANEZZA	952858
DON BOSCO RIVOLI	912773	SAVONERA	920690
C.B.S.	710092	ALPIGNANO	1640
S.T.S.	710711	BRUINESE	82364
VENARIA	912713	SISPORT	943168

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI 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° 2 GIRONI DA N° 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO
3 VS 3

DUELLO



ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

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 12 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 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 0,00; 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

Alberto Corallo

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. PERA ANDREA

TEL. 3396201665





TORNEO PRO LIFE 3 "MEMORIAL DARIO CUSANNO"

PRIMI CALCI 2017

<u>PARADISO COLLEGNO</u>	<u>DON BOSCO RIVOLI</u>	<u>C.B.S.</u>	<u>S.T.S.</u>	<u>VENARIA</u>
<u>SAVONERA</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>BRUINESE</u>	<u>SISPORT</u>

SABATO 25 MAGGIO 2024

<u>ORARIO</u>	<u>CAMPO</u>	<u>SQUADRA 1</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>	<u>SQUADRA 2</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>PARADISO COLLEGNO</u>	<u>4</u>	<u>SAVONERA</u>	<u>3</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>BLU</u>	<u>DON BOSCO RIVOLI</u>	<u>3</u>	<u>C.B.S.</u>	<u>2</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>STS</u>	<u>4</u>	<u>VENARIA</u>	<u>2</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>PARADISO COLLEGNO</u>	<u>4</u>	<u>STS</u>	<u>4</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>BLU</u>	<u>C.B.S.</u>	<u>2</u>	<u>SAVONERA</u>	<u>3</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>VENARIA</u>	<u>2</u>	<u>DON BOSCO RIVOLI</u>	<u>3</u>
<u>ORE 15:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>4</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>1</u>
<u>ORE 15:30</u>	<u>BLU</u>	<u>SISPORT</u>	<u>1</u>	<u>BRUINESE</u>	<u>2</u>
<u>ORE 16:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>BRUINESE</u>	<u>2</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>1</u>
<u>ORE 16:00</u>	<u>BLU</u>	<u>SISPORT</u>	<u>1</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>4</u>

DOMENICA 26 MAGGIO 2024

<u>ORARIO</u>	<u>CAMPO</u>	<u>SQUADRA 1</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>	<u>SQUADRA 2</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>DON BOSCO RIVOLI</u>	<u>2</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>BLU</u>	<u>STS</u>	<u>4</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>2</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>BRUINESE</u>	<u>1</u>	<u>SAVONERA</u>	<u>1</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>STS</u>	<u>4</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>BLU</u>	<u>BRUINESE</u>	<u>1</u>	<u>DON BOSCO RIVOLI</u>	<u>2</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>SAVONERA</u>	<u>1</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>2</u>
<u>ORE 10:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>SISPORT</u>	<u>3</u>	<u>COLLEGNO PARADISO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 10:00</u>	<u>BLU</u>	<u>C.B.S.</u>	<u>3</u>	<u>VENARIA</u>	<u>2</u>
<u>ORE 10:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>VENARIA</u>	<u>2</u>	<u>PARADISO COLLEGNO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 10:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>SISPORT</u>	<u>3</u>	<u>C.B.S.</u>	<u>3</u>



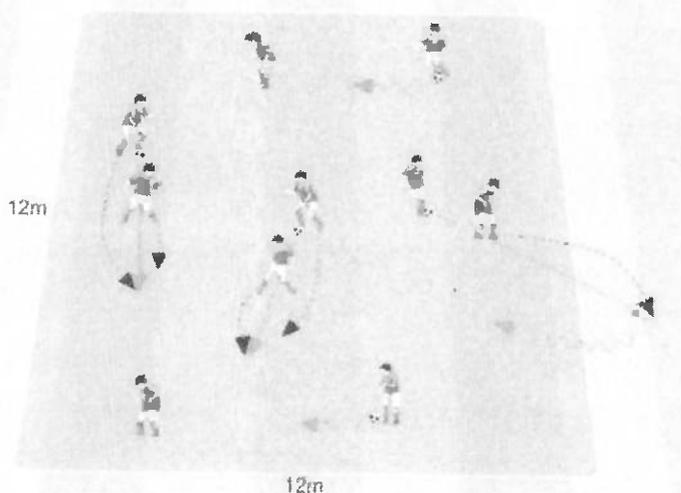
DUELLO

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello, la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso.
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta 'fuori campo', gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti



PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



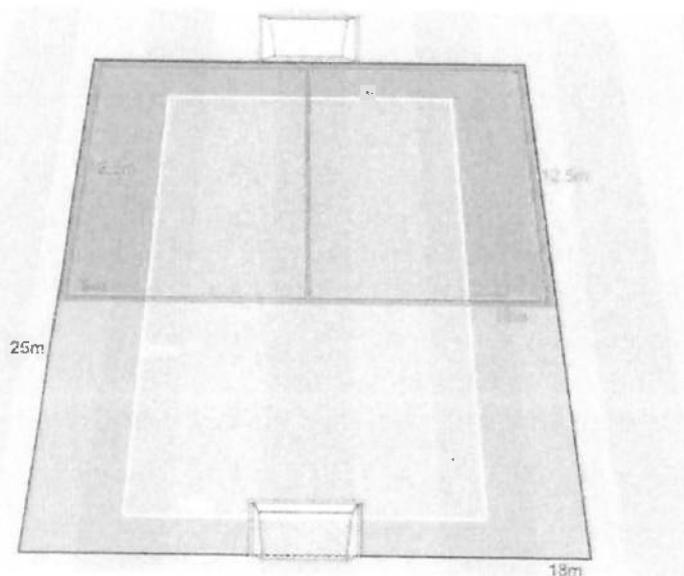
10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3, una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva, cercare, con determinazione, di non farsi superare.
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno.
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accelerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie.
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superfici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione.
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio.



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Gestire efficacemente imprevisti
- Evidenziare comportamenti positivi
- Favorire elevata densità esperienze
- Prediligere acquisizione principi di gioco
- Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
- Stimolare conoscenza del calcio
- Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
- Individualizzare l'intervento didattico
- Sviluppare sedute di allenamento destrutturate



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO

VIA VESPUCCI 1

CITTA' COLLEGNO

CAP 10093

TEL 3318748764

FAX _____

MAIL SEGRETERIA@COLLEGNOPARADISO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: MEMORIAL DARIO CUSANNO - TERZA EDIZIONE TORNEO PRO LIFE / AVIS

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI: 24 E 25 MAGGIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VESPUCCI - PARADISO COLLEGNO

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)
PARADISO COLLEGNO (931130), HESPERIA NICHELINO (910903), C.B.S. (710092), ALPIGNANO (1640), MAPPANESE (951389), LUCCENTO (62289), CHISOLA (710720), VOLPIANO (954865), QUINCI TAVA (952059), SISPORT (943168)

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

LE SQUADRE SARANNO DIVISE IN 2 GIRONI DI CINQUE SQUADRE, SUDDIVISE IN MODO CASUALE NELLA GIORNATA DI SABATO 24 .

NELLA GIORNATA DI DOMENICA 26 VERRANNO SUDDIVISE NUOVAMENTE IN MANIERA CASUALE IN DUE NUOVI GIRONI DA 5, CERCANDO DI PRIVILEGIARE INCONTRI DIVERSI TRE LORO

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

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 12 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 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

Del Vecchio Pasquino





TORNEO PRO LIFE 3 "MEMORIAL DARIO CUSANNO"

PICCOLI AMICI 2018

<u>PARADISO COLLEGGNO</u>	<u>HESPERIA NICHELINO</u>	<u>VOLPIANO</u>	<u>MAPPANESE</u>	<u>LUCENTO</u>
<u>CHISOLA</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>QUINCITAVA</u>	<u>SISPORT</u>

SABATO 25 MAGGIO 2024

<u>ORARIO</u>	<u>CAMPO</u>	<u>SQUADRA 1</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>	<u>SQUADRA 2</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>PARADISO COLLEGGNO</u>	<u>4</u>	<u>HESPERIA NICHELINO</u>	<u>3</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>BLU</u>	<u>VOLPIANO</u>	<u>1</u>	<u>MAPPANESE</u>	<u>2</u>
<u>ORE 14:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>LUCENTO</u>	<u>4</u>	<u>CHISOLA</u>	<u>3</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>PARADISO COLLEGGNO</u>	<u>4</u>	<u>LUCENTO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>BLU</u>	<u>MAPPANESE</u>	<u>2</u>	<u>CHISOLA</u>	<u>3</u>
<u>ORE 15:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>VOLPIANO</u>	<u>2</u>	<u>HESPERIA NICHELINO</u>	<u>3</u>
<u>ORE 15:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>3</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>1</u>
<u>ORE 15:30</u>	<u>BLU</u>	<u>QUINCITAVA</u>	<u>4</u>	<u>SISPORT</u>	<u>2</u>
<u>ORE 16:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>1</u>	<u>QUINCITAVA</u>	<u>4</u>
<u>ORE 16:00</u>	<u>BLU</u>	<u>SISPORT</u>	<u>2</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>3</u>

DOMENICA 26 MAGGIO 2024

<u>ORARIO</u>	<u>CAMPO</u>	<u>SQUADRA 1</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>	<u>SQUADRA 2</u>	<u>SPOGLIATOIO</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>2</u>	<u>LUCENTO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>BLU</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>1</u>	<u>HESPERIA NICHELINO</u>	<u>3</u>
<u>ORE 09:00</u>	<u>BIANCO</u>	<u>SISPORT</u>	<u>3</u>	<u>CHISOLA</u>	<u>4</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>CHISOLA</u>	<u>4</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>1</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>BLU</u>	<u>SISPORT</u>	<u>3</u>	<u>HESPERIA NICHELINO</u>	<u>3</u>
<u>ORE 09:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>ALPIGNANO</u>	<u>1</u>	<u>PIANEZZA</u>	<u>2</u>
<u>ORE 10:00</u>	<u>GIALLO</u>	<u>VOLPIANO</u>	<u>3</u>	<u>COLLEGGNO PARADISO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 10:00</u>	<u>BLU</u>	<u>QUINCITAVA</u>	<u>1</u>	<u>MAPPANESE</u>	<u>2</u>
<u>ORE 10:30</u>	<u>BIANCO</u>	<u>QUINCITAVA</u>	<u>1</u>	<u>PARADISO COLLEGGNO</u>	<u>4</u>
<u>ORE 10:30</u>	<u>GIALLO</u>	<u>MAPPANESE</u>	<u>2</u>	<u>VOLPIANO</u>	<u>3</u>



numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti

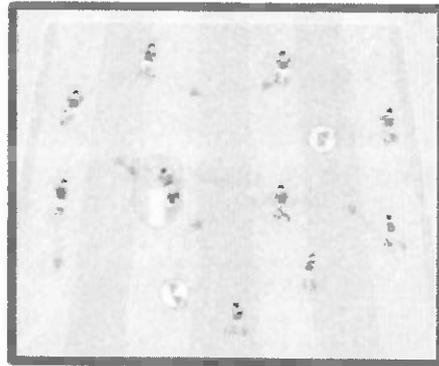
GLI AUTOSCONTI

- 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 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

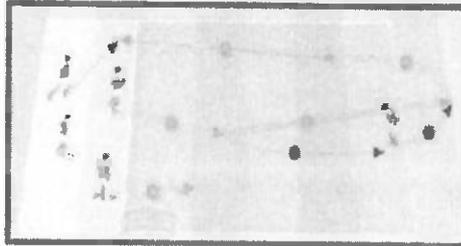
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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