



Data 19 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
A.S.D. PONDERANO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
TROFEO SABOTINO GOMME – PICCOLI AMICI – 07/6/2025**

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





A.S.D. PONDERANO

TROFEO SABOTINO GOMME CATEGORIA PICCOLI AMICI

REGOLAMENTO

art. 1 ORGANIZZAZIONE

La Società **A.S.D. PONDERANO** Strada Vicinale al Cimitero 8, Ponderano 13875 Tel 015 542603 - Fax 015 0992698 indice ed organizza una manifestazione a carattere **REGIONALE** denominata **TROFEO SABOTINO GOMME** che si disputerà il giorno **7 GIUGNO 2025** presso il Campo Sportivo Meroni sito in Strada Vicinale al Cimitero 8 - PONDERANO (BI).

art. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PICCOLI AMICI** regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria Società per la stagione in corso e nati dal **01/01/2018** al compimento anagrafico del 5° anno di età.

art. 3 SOCIETÀ' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sottoindicate società :

SSD NOVAROMENTIN	947053	ASD SPARTA NOVARA	940735
US IVREA CALCIO ASD	951393	ASD TORRI BIELLESI	917725
ASD BULE' BELLINZAGO	943128	ASD PONDERANO	38460
1924 SUNO FCD	940738	USD VIRTUS VERCELLI	913906
ASD DIAVOLETTI CALCIO VERCELLI	934039	ASD VALLE ELVO	953671

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 10.

art. 5 PRESTITI

Sono vietati.

art. 6 SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Le attività si svolgeranno con la seguente formula: Due raggruppamento di cinque squadre dove si incontreranno tutte a rotazione con un girone all'italiana di sola andata senza classifiche...

A.S.D. PONDERANO

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698
www.asdponderano.it - info@asdponderano.it
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



SVOLGIMENTO

Le partite si giocano 3c3 su campi di dimensioni ridotte, con porte ridotte mt 4x2 e utilizzo di palloni n° 3.

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MIN. DUE GIOCHI)

- GLI AUTOSCONTRI
- IL RE DEI PORTIERI

art. 7 TEMPI DI GARA

Le minigare avranno la durata di 10 minuti ciascuno.

I giochi ludici didattici avranno la durata di 12 minuti ciascuno.

art. 8 CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche.

art. 9 PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista , in particolare:

- E' obbligatoria la partecipazione ai giochi ludico didattici.
- I giocatori devono prendere parte almeno ad una minigara completa senza essere sostituiti fino al termine della stessa , tranne che per validi motivi di salute.

art. 10 ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (AUTOARBITRAGGIO)

art. 11 RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei Piccoli Amici, non è consentita alcuna forma di reclamo.

art. 12 ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa F.I.G.C. L' organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

art. 13 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.

PER COMUNICAZIONI CONTATTARE :

IL RESP. TECNICO SCUOLA CALCIO SIG. MISSAGGIA PAOLO 339 1886468

OPPURE LA SEDE TEL. 015 542603 - FAX 015 0992698

Ponderano; 24/04/2025



A.S.D. PONDERANO
Il Presidente
Ermanno Rosso

A.S.D. PONDERANO

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698
www.asdponderano.it - info@asdponderano.it
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



**A.S.D. PONDERANO**

Centro Sportivo Vittorio Pozzo

Strada Vicinale al Cimitero, 8

13875 PONDERANO BI

**STAR CUP - TROFEO SABOTINO GOMME****7 GIUGNO 2025 - CATEGORIA PICCOLI AMICI**

GIRONI			
GIRONE A		GIRONE B	
DIAVOLETTI VC	SUNO	BULE' BELLINZAGO	TORRI BIELLESI
IVREA	VALLE ELVO	NOVAROMENTIN	VIRTUS VC
SPARTA NOVARA		PONDERANO	

PARTITE			
ORA	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3
14:30	SUNO - IVREA	DIAVOLETTI VC - VALLE ELVO	BULE' BELLINZAGO - PONDERANO
15:00	VIRTUS VC - NOVAROMENTIN	PONDERANO - TORRI BIELLESI	SPARTA NOVARA - VALLE ELVO
15:30	IVREA - DIAVOLETTI VC	SPARTA NOVARA - SUNO	VIRTUS VC - BULE' BELLINZAGO
16:00	NOVAROMENTIN - PONDERANO	TORRI BIELLESI - BULE' BELLINZAGO	
16:30	VALLE ELVO - SUNO	IVREA - SPARTA NOVARA	PONDERANO - VIRTUS VC
17:00	BULE' BELLINZAGO - NOVAROMENTIN	TORRI BIELLESI - VIRTUS VC	DIAVOLETTI VC - SPARTA NOVARA
17:30	IVREA - VALLE ELVO	NOVAROMENTIN - TORRI BIELLESI	SUNO - DIAVOLETTI VC

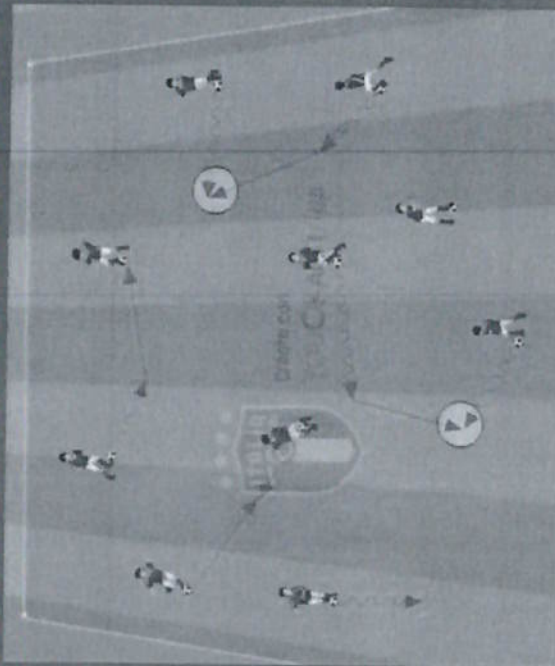


GLI AUTOSCONTRI

- 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

IL RE DEI PORTIERI

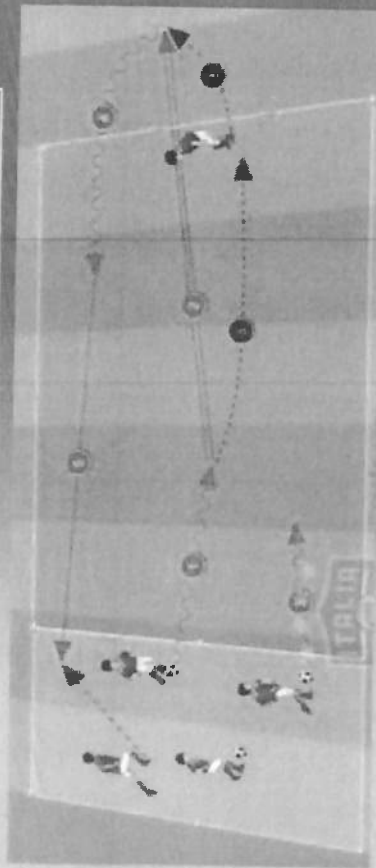
Area di gioco: 20x20 metri

- 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.