



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 03/05/2025

Protocollo 1366 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.P.D. PRO COLLEGNO COLLEGGNESE
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali
Denominazione: "4° MEMORIAL ALFREDO CARBONE"
Categoria: Piccoli Amici
Periodo di svolgimento: Dal 09/05/2025 al 11/05/2025

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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.P.D. PRO COLLEGNO COLLEGNese

VIA ANTICA DI RIVOLI 15

CITTÀ COLLEGNO

CAP 10093

TEL 011 4153972

FAX _____

MAIL segreteria@procollegno.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 4° MEMORIAL ALFREDO CARBONE

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 09/05/2025 AL 11/05/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: BENDINI - VIA ANTICA DI RIVOLI 15 - 10093 COLLEGNO (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 COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

PRO COLLEGNO C. 962909 - SETTIMO CALCIO 710805 - SISPORT 943168 - LUCENTO 62289 - CIRIE' 940894

GARINO 932366 - VALL'ORCO 913683 - ANGITUS 962872

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° 12

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

PRIMA FASE GIOCHI LUDICI DIDATTICI

SECONDA FASE MINI GARE

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 5 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



4° MEMORIAL "ALFREDO CARBONE" 9,10,11 Maggio 2025

A.P.D. PRO COLLEGNO COLLEGNESE

Via Antica di Rivoli 15 - Collegno (TO)

CATEGORIA PICCOLI AMICI [anni 2018/2019]

Gioco confronto + 2 tempi da 12 minuti (3VS3)

GIRONE A	GIRONE B
PRO COLLEGNO	GARINO
SETTIMO CALCIO	CIRIE'
SISPORT	VALLORCO
LUCENTO	ANGITUS

PARTITE

venerdì 9 maggio 2025

ORA	Campo	SPOGL.	SQUADRA	RISULTATI	SQUADRA	SPOGL.	GIRONE	CATEGORIA
18:40	D1		PRO COLLEGNO		SETTIMO CALCIO		GIRONE A	2018/2019
18:40	D2		SISPORT		LUCENTO		GIRONE A	2018/2019
19:20	D1		PRO COLLEGNO		SISPORT		GIRONE A	2018/2019
19:20	D2		SETTIMO CALCIO		LUCENTO		GIRONE A	2018/2019

sabato 10 maggio 2025

ORA	Campo	SPOGL.	SQUADRA	RISULTATI	SQUADRA	SPOGL.	GIRONE	CATEGORIA
18:00	D1		GARINO		CIRIE'		GIRONE B	2018/2019
18:00	D2		VALLORCO		ANGITUS		GIRONE B	2018/2019
18:40	D1		GARINO		VALLORCO		GIRONE B	2018/2019
18:40	D2		CIRIE'		ANGITUS		GIRONE B	2018/2019

domenica 11 maggio 2025

ORA	Campo	SPOGL.	SQUADRA	RISULTATI	SQUADRA	SPOGL.	GIRONE	CATEGORIA
10:00	D1		PRO COLLEGNO		LUCENTO		GIRONE A	2018/2019
10:00	D2		SETTIMO CALCIO		SISPORT		GIRONE A	2018/2019
10:40	D1		GARINO		ANGITUS		GIRONE B	2018/2019
10:40	D2		CIRIE'		VALLORCO		GIRONE B	2018/2019
11:20	C1		LUCENTO		ANGITUS			2018/2019
11:20	C2		SISPORT		VALLORCO			2018/2019
11:20	CALC.5		SETTIMO CALCIO		CIRIE'			2018/2019
12:00	CALC.5		PRO COLLEGNO		GARINO			2018/2019

AL TERMINE DELLE PARTITE TUTTE LE SQUADRE SARANNO PREMIATE ALLE ORE 12:30

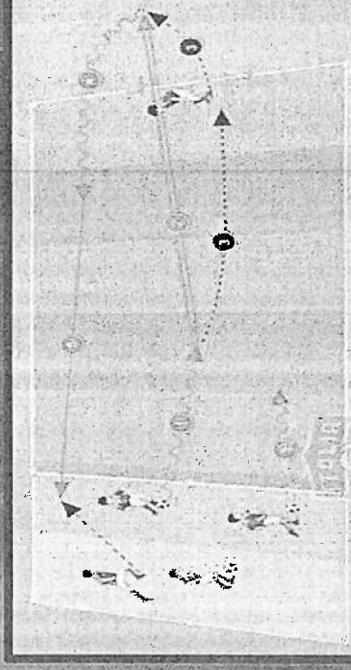
X INFO E COMUNICAZIONI: Antonella 339 38 66 173

IL PRESENTE CALENDARIO E' REDATTO SU INDICAZIONE E IMPEGNI DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI
 NEL LIMITE DEL POSSIBILE VI PREGHIAMO DI NON RICHIEDERE VARIAZIONI SALVO CASI ECCEZIONALI

RE DEI PORTIERI

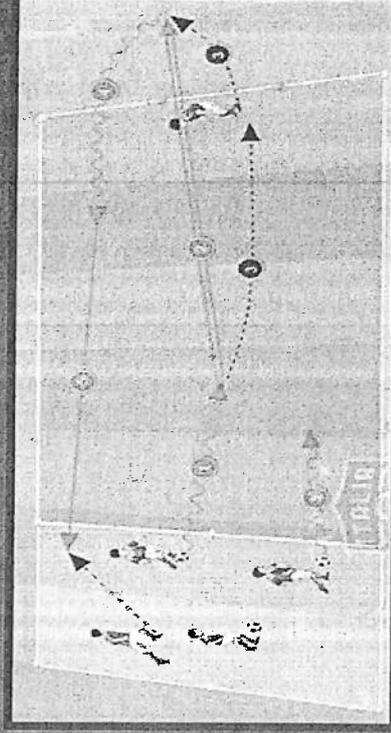
Area di gioco: 20x20 metri

- 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

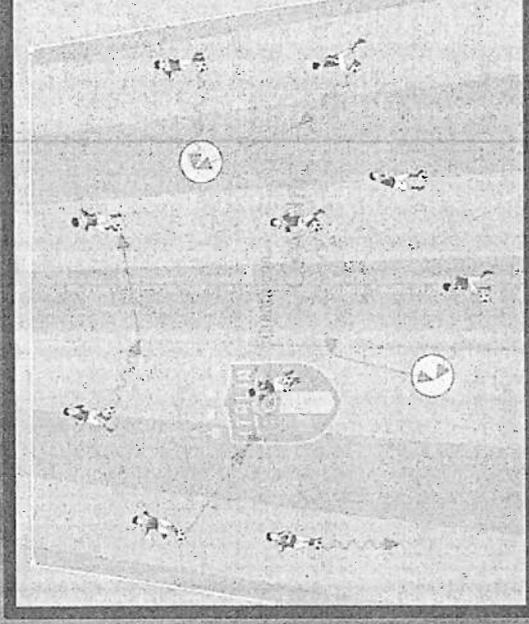
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

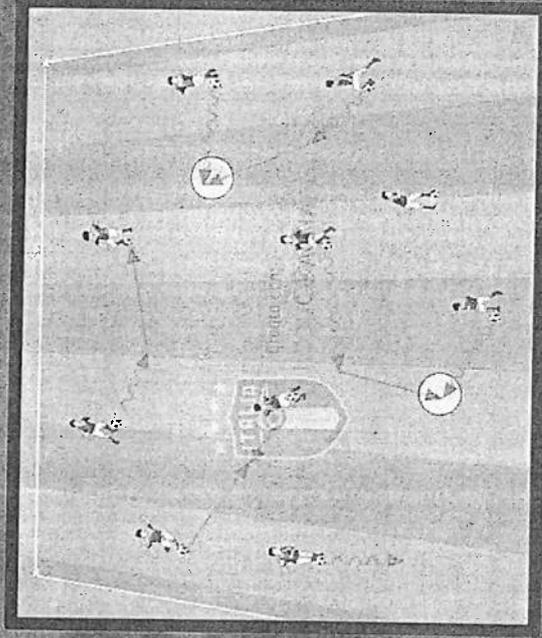
Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- 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