



Data 12 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
USD LUSERNA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
"27° TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA" – PICCOLI AMICI – 24/5/2025**

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





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



28^ TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

La Società USD LUSERNA CALCIO indice un torneo a carattere REGIONALE denominato "27^ TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA" che si disputerà SABATO 24 MAGGIO 2024 presso l'impianto sportivo Stadio Comunale G. Bertolotto sito in LUSERNA SAN GIOVANNI, Via Airali 13

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

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 DEL 5^ ANNO DI ETA'

SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sotto indicate società:

- USD LUSERNA CALCIO Bianco matricola 64129
- USD LUSERNA CALCIO Blu matricola 64129
- APD NONE Bianco matricola 955426
- APD NONE Blu matricola 955426
- SSD BUSCA 1920 ARL matricola 710565
- CBS SCUOLA CALCIO ASD matricola 710092
- ASD ONNISPORT CLUB matricola 79257
- ASD ATLETICO VOLVERA matricola 943450
- ASD VILAFRANCA matricola 55790
- SSD SISPORT SPA matricola 943168
- ACSD SALUZZO matricola 38350
- ASD CHISONE matricola 206256

ELENCO 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 **12** (dodici)

PRESTITI

Sono vietati



Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usd.lusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Le attività si svolgeranno con la formula del GIRONE ALL'ITALIANA con partite di sola andata. NON SONO FORMULE CON PARTIRE A CONFRONTO DIRETTO DI FINALI O PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA (si allega calendario). SARA' FORMATO UN UNICO GIRONE A 12 SQUADRE.

SVOLGIMENTO

- Le partite si giocano 3>3 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni nr 4 in gomma

GIOCO LUDICO:

- RE DEI PORTIERI (in allegato)
- AUTOSCONTRI (in allegato)

TEMPI DI GARA

- Le mini gare avranno la durata di 2 (due) tempi da 5 minuti ciascuno
- I giochi ludici avranno la durata di 3(tre) 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 ludici
- I giocatori devono prendere parte almeno ad una delle mini gare completa senza essere sostituiti fino al termine della stessa, tranne 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

E' Responsabile di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa FIGC. L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



NORME GENERALI

Per quanto non previsto dal presente regolamento valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili, e quelle riportate sul Comunicato Ufficiale nr1 del Settore Giovanile e Scolastico alla stagione sportiva in corso

U.S.D. LUSERNA CALCIO
SEDE SOCIALE: STADIO COMUNALE
Via Airali, 13 - Tel. 0121/90.25.26
10062 LUSERNA SAN GIOVANNI (TO)
P. IVA 07206140019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'

RESPONSABILE DEL TORNEO SIG. PEANO LUCA MICHELE

+39 339.4047302



Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: **BIANCO AZZURRO**



CALENDARIO "28 TORNEO GIOVANILE CITTA' DI LUSERNA"

SABATO 24 MAGGIO 2024

CATEGORIA PICCOLI AMICI

GIRONE UNICO

LUSERNA BIANCO
LUSERNA BLU
SALUZZO
NONE BIANCO
NONE BLU
BUSCA
CBS
ONNISPORT
ATLETICO VOLVERA
VILAFRANCA
SISPORT
CHISONE

ORARIO	PARTITA	CAMPO
14:00	LUSERNA BIANCO - NONE BIANCO	A
14:00	LUSERNA BLU - NONE BLU	B
14:00	SALUZZO - VILAFRANCA	C
14:20	CBS - BUSCA	A
14:20	ONNISPORT - ATLETICO VOLVERA	B
14:20	SISPORT - CHISONE	C
14:40	LUSERNA BIANCO - CBS	A
14:40	LUSERNA BLU - ONNISPORT	B
14:40	SALUZZO - SISPORT	C
15:00	NONE BIANCO - BUSCA	A
15:00	NONE BLU - ATLETICO VOLVERA	B
15:00	VILAFRANCA - CHISONE	C
15:20	LUSERNA BIANCO - BUSCA	A
15:20	LUSERNA BLU - ATLETICO VOLVERA	B
15:20	SALUZZO - CHISONE	C
15:40	NONE BIANCO - CBS	A
15:40	NONE BLU - ONNISPORT	B
15:40	VILAFRANCA - SISPORT	C

Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019





F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



ORARIO	PARTITA	CAMPO
16:00	LUSERNA BIANCO - SALUZZO	A
16:00	NONE BIANCO - VILAFRANCA	B
16:00	CBS - LUSERNA BLU	C
16:20	BUSCA - NONE BLU	A
16:20	ONNISPORT - SISPORT	B
16:20	ATLETICO VOLVERA - CHISONE	C
16:40	LUSERNA BIANCO - SISPORT	A
16:40	NONE BIANCO - CHISONE	B
16:40	CBS - ONNISPORT	C
17:00	BUSCA - ATLETICO VOLVERA	A
17:00	LUSERNA BLU - SALUZZO	B
17:00	NONE BLU - VILAFRANCA	C

A FINE MANIFESTAZIONE TUTTI I RAGAZZI VERRANNO PREMIATI



Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S. - C.O.N.I.
U.S.D. LUSERNA CALCIO
Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"
SOCIETA' FONDATA NEL 1910
Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



Allegato: GIOCHI LUDICI

IL RE DEI PORTIERI

Descrizione: 4 giocatori si posizionano su 4 diversi delimitatori collocati all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in 2 gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due 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 permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

Regole

- 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 gioco 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 personale da cercare di battere.
- **NOTA:** ogni gruppo gioca con 3 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

Descrizione: 10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se 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.



Via Airalì, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019



F.I.G.C. – L.N.D. – S.G.S. – C.O.N.I.

U.S.D. LUSERNA CALCIO

Stadio Comunale "Giuliano Bertolotto"

SOCIETA' FONDATA NEL 1910

Colori Sociali: BIANCO AZZURRO



- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.



Via Airali, 13 10062 Luserna San Giovanni (TO)
Tel / Fax +39 0121 90 25 26 @ lusernacalcio@libero.it
<http://www.usdlusernacalcio.sistemacalcio.com/>

Matricola Società: 64129
Part. I.V.A. 07206140019

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

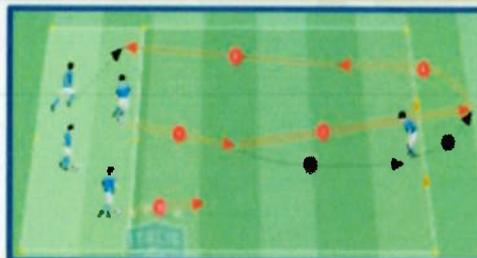
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

GLI AUTOSCONTRI

• Area di gioco: 18x18 metri

• Giocatori: 6

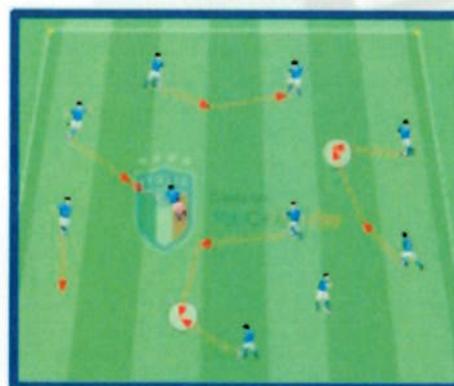
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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