



Data 15/5/2023

Protocollo 1025/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
UNION NOVARA  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
NOVARELLO – UNION CUP VIOLA – PICCOLI AMICI – 28/05/2023**

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.

Lo svolgimento del torneo è subordinato al rispetto del protocollo FIGC del 22/12/2022 u.s., versione 2 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione sportiva 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento della diffusione del contagio da COVID-19" reperibile sul sito [www.figc.it](http://www.figc.it)

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **ASD UNION NOVARA, VIA AGOGNA 8, 28100 NOVARA**

TEL 338.3813053 FAX \_\_\_\_\_ MAIL [unionnovara@libero.it](mailto:unionnovara@libero.it)

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: **NOVARELLO – UNION CUP VIOLA**

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI **28 Maggio 2023**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **Novarello - Via Dante Graziosi 3, 28060 Granozzo con Monticello**

**(NO)**

### 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 01.01.2016 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)**

- ASD UNION NOVARA 74812
- ASD Castelnovetto 934123
- Ac Casorate Primo 59011
- SUNO FCD 915588
- ASD SPARTA NOVARA 921273
- ASD Biellese 710799
- US Aldini SSD 676148
- ASD Carpignano Calcio 10150

### 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:

#### MATTINA

Prenderanno parte n° 8 squadre divise in due gironi (A e B) da n° 4 squadre ciascuna. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n° 3 gare di sola andata ed i seguenti giochi ludici.

**A.S.D. UNION NOVARA**  
Via Agogna 8 – 28100 Novara  
Matricola Coni 74812 - P IVA 01463920031  
[unionnovara@libero.it](mailto:unionnovara@libero.it) / cell. 338.3813053





### **IL GUADO**

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitazioni, scalette, paletti.

Regole: il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Durata prevista 5 minuti.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco del compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.) Durata prevista 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista 5 minuti circa.

Le partite si giocano 3 contro 3 sui campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo palloni del 4 in gomma.

### **POMERIGGIO**

Le 8 squadre vengono suddivise in altri due gironi (A e B) da n° 4 squadre ciascuna. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n° 3 gare di sola andata ed il seguente gioco ludico.

### **GABBIA DEI LEONI**

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'interno del quadrato.

Regole:

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con la palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco. (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta entra nel quadrato).

Le partite si giocano 3 contro 3 sui campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo palloni del 4 in gomma.

### **ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI TEMPI DI GARA**

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

### **CLASSIFICHE**

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

### **PARTECIPAZIONE**

**A.S.D. UNION NOVARA**  
Via Agogna 8 – 28100 Novara  
Matricola Coni 74812 - P IVA 01463920031  
unionnovara@libero.it / cell. 338.3813053





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 ESSERESOSTITUITI 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. ODDO FABIO (178311) TEL 338474177





	Orario				Campo
GARE MATTINA	10:00	Union Novara	vs	Casorate Primo	1
	10:00	Castelnovetto	vs	Suno	2
	10:30	Sparta Novara	vs	Biellese A	1
	10:30	Carpignano 1918	vs	Aldini B	2
	11:00	Union Novara	vs	Castelnovetto	1
	11:00	Suno	vs	Casorate Primo	2
	11:30	Sparta Novara	vs	Aldini B	1
	11:30	Biellese A	vs	Carpignano 1918	2
	12:00	Union Novara	vs	Suno	1
	12:00	Casorate Primo	vs	Castelnovetto	2
	12:30	Sparta Novara	vs	Carpignano 1918	1
	12:30	Aldini B	vs	Biellese A	2
PAUSA PRANZO					
GARE POMERIGGIO	15:00	Union Novara	vs	Biellese A	3
	15:00	Aldini B	vs	Suno	4
	15:30	Sparta Novara	vs	Casorate Primo	3
	15:30	Carpignano 1918	vs	Castelnovetto	4
	16:00	Union Novara	vs	Aldini B	3
	16:00	Suno	vs	Biellese A	4
	16:30	Sparta Novara	vs	Castelnovetto	3
	16:30	Casorate Primo	vs	Carpignano 1918	4
	17:00	Union Novara	vs	Suno	3
	17:00	Biellese A	vs	Aldini B	4
	17:30	Sparta Novara	vs	Carpignano 1918	3
	17:30	Castelnovetto	vs	Casorate Primo	4
PREMIAZIONE FINALE					



## SCOPRIRE IL MOVIMENTO

### IL GUADO

15 minuti

15x15 metri

10 giocatori

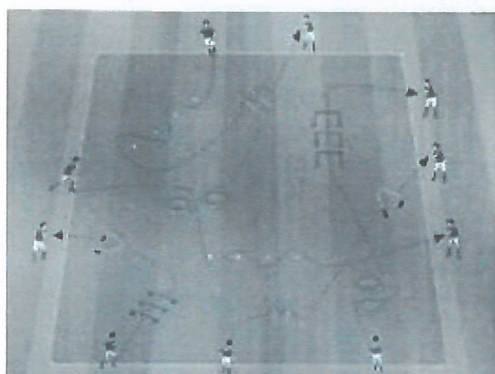
#### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

#### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** I 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



#### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

#### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

#### Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco

#### Presupposti rappresentati



6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motorio-coordinativi



## LA GABBIA DEI LEONI

15 minuti

32x12 metri

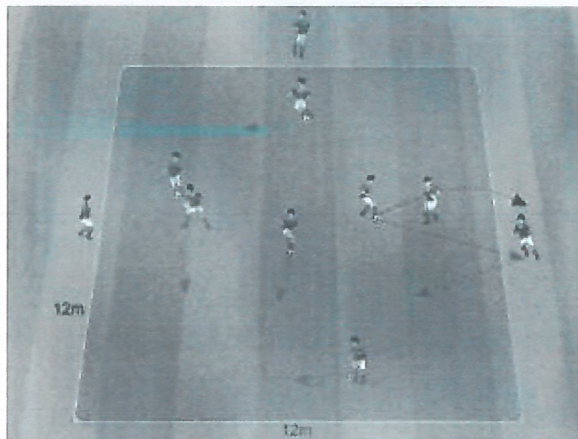
10 giocatori

### Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. 13 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

### Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrare in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimane sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti