Data 1/6/2023

Protocollo 1213/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
GATTINARA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
3° Torneo di Primavera – Piccoli amici – 11/06/2023

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

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani

IL PRESIDENTE
Mauro Foschia

A.S.D. GATTINARA FOOTBALL CLUB
ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
SOCIETA' STORICA – ANNO DI FONDAZIONE 1919
SEDE PIAZZA MOLINO 4 – 13045 GATTINARA (VC)

REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE
LA SOCIETÀ ASD GATTINARA F.C. INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE DENOMINATO: **"3° TORNEO DI PRIMAVERA"** CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO **DOMENICA 11 GIUGNO 2023** PRESSO IL CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI PIAZZA MULINO – 13045 GATTINARA (Vc)

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 COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

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

SOCIETÀ PARTECIPANTI
AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:
A.S.D. GATTINARA FC squadre A e B – A.S.D. CARPIGNANO - U.S.D. PRATO SESIA - ASD ANSPI FONTANETO A.S.P. - A.S.D. SPARTA NOVARA

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)
GIRONE ALL'ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA

SVOLGIMENTO
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
LE SQUADRE NON IMPEGNATE NELLE MINI GARE DISPUTERANNO I SEGUENTI GIOCHI LUDICO DIDATTICI:
GIOCHI DI STRADA – LA GABBIA DEI LEONI (SI ALLEGA REGOLAMENTO)

TEMPI DI GARA
LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

CLASSIFICHE NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

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 SOCIETA'
FIORIO ARIANNA

SOCIETA' SPORTIVA GATTINARA F.C.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: SIGNOR: CERVELLIN GIANFRANCO CELL. 351 7339252

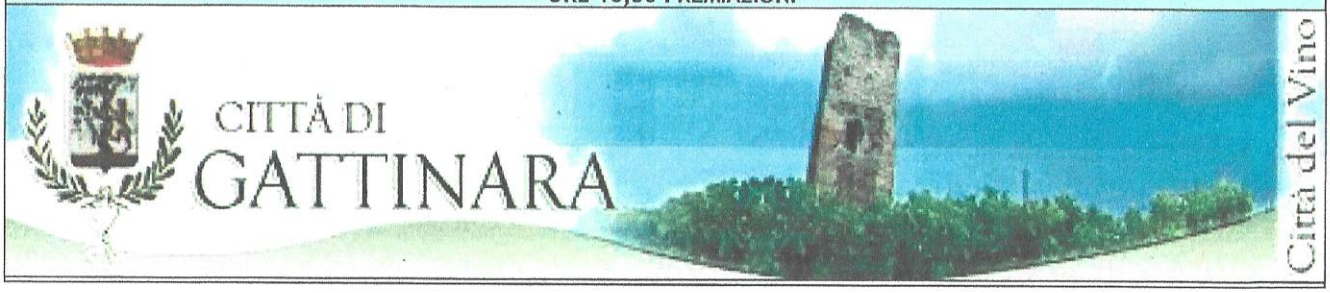
TORNEO DI CALCIO GIOVANILE
CATEGORIA PICCOLI AMICI
3° TORNEO DI PRIMAVERA
DOMENICA 11 GIUGNO 2023
GATTINARA CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI PIAZZA MULINO

GIRONE UNICO			
1	A.S.D. GATTINARA FC Squadra A	4	A.S.D. GATTINARA FC Squadra B
2	A.S.D. CARPIGNANO	5	U.S.D. PRATO SESIA
3	ASD ANSPI FONTANETO A.S.P.	6	A.S.D. SPARTA NOVARA

PROGRAMMA GARE MATTINO			
CAMPO A		CAMPO B	
10:00	GATTINARA A - GATTINARA B	10:00	PRATO S. - SPARTA NOVARA
10:30	CARPIGNANO - FONTANETO	10:30	GATTINARA A - PRATO S.
11:00	GATTINARA B - FONTANETO	11:00	CARPIGNANO - SPARTA NOVARA
11:30	GATTINARA A - CARPIGNANO	11:30	GATTINARA B - SPARTA NOVARA
12:00	PRATO S. - FONTANETO		

PROGRAMMA GARE POMERIGGIO			
SARANNO FORMATI ULTERIORI N. 2 GIRONI DA 4 ASQUADRE CADUNO			
CAMPO A		CAMPO B	
14:45	GATTINARA A - FONTANETO	14:45	PRATO S. - CARPIGNANO
15:15	GATTINARA B - PRATO S.	15:15	SPARTA N. - FONTANETO
15:45	GATTINARA A - SPARTA NOVARA	15:45	GATTINARA B - CARPIGNANO

ORE 16,30 PREMIAZIONI



SOCIETA' SPORTIVA GATTINARA F.C.

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

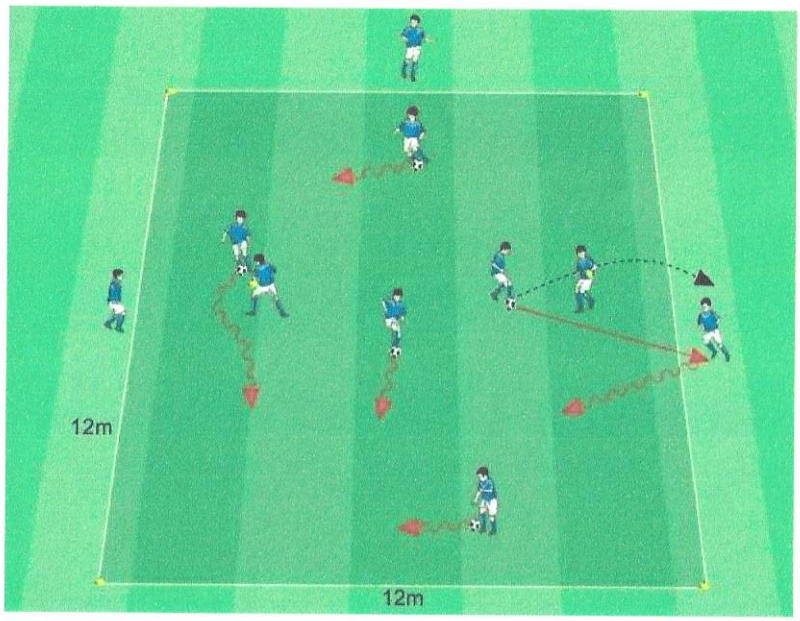
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

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. I 3 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 ritene 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 entrarne 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.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necesario, da un lato all'altro del quadrato.

Presupposti rappresentati

1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conosceza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI

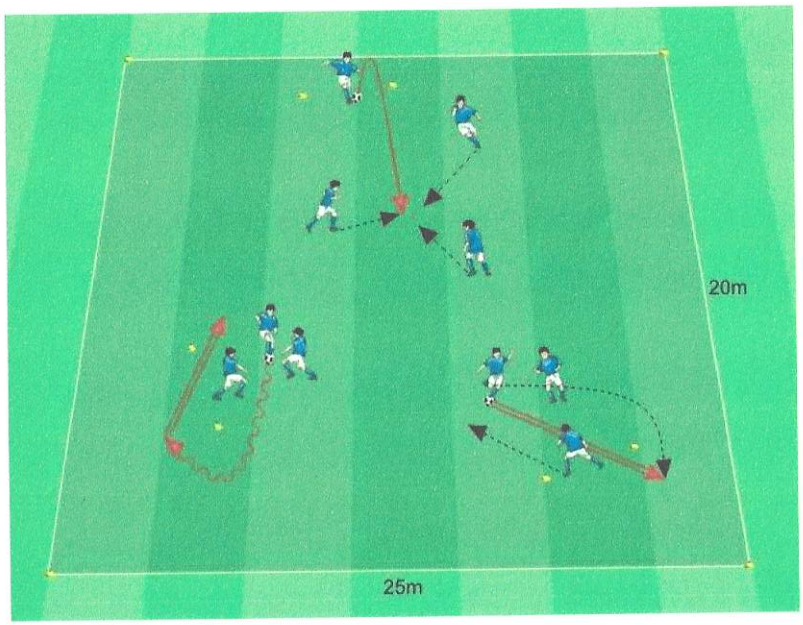
15 minuti | 25x20 metri | 10 giocatori

Descrizione

I 10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato.Chi realizza una rete, totalizza un punto un va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici

- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo.
- Gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol.
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta.
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso.

Presupposti rappresentati

1. Favorire l'iniziativa personale
2. Suddividere l'attività per gruppi
3. Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo
4. Ridurre al minimo i tempi morti
5. Sfida e confronto individuale
6. Promuovere l'autoarbitraggio
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Orientare feedback su parametri esecutivi
9. Evitare paragoni tra compagni
10. Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa