



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI ALESSANDRIA



4 maggio 2024

Prot. Tornei 29/2023-2024

Spett.le
**OLIMPIA SOLERO
QUATTORDIO**

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Giovani Promesse"
"Torneo Inizio – 04/05/2024 – Torneo Fine 04/05/2024"**

La Delegazione Provinciale, 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

D.P. ALESSANDRIA
Il Delegato Provinciale
(Marco Giacobone)



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ OLIMPIA SOLERO QUATTORDIO

VIA G. DI VITTORIO SNC CITTÀ SOLERO CAP 15029

TEL 3384910343 FAX _____ MAIL INFO@OLIMPIASOLERO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: GIOVANI PROMESSE

IN COLLABORAZIONE CON LND

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 04/05/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: G.B. SILLANO DI QUATTORDIO

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 01.01.2017**
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)
OLIMPIA 945770- VALENZANA MADO 54150- (ASCA) - ALESSANDRIA 710898- CAPRIATESE 915925

SAN MICHELE

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° _____

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

girone italiana

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)

il traffico

i 4 cantoni

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 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

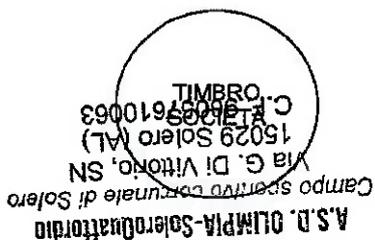
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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



FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- Corriere con la palla: ampliamento della capacità di assumere informazioni
- Gioco del semaforo 15'
- Guida arcobaleno a specchio 16'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'
- Gioco libero 10'

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale

GIOCHI COLLETTIVI
14 Cantoni 10'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Percorso motorio 15'

MODULO 1

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Gioco del semaforo 15'
- I 4 cantoni 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida arcobaleno 15'
- Percorso motorio 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'

GIOCO LIBERO 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

Osservazioni:

Varianti:

Osservazioni:

Varianti:

Osservazioni:

Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

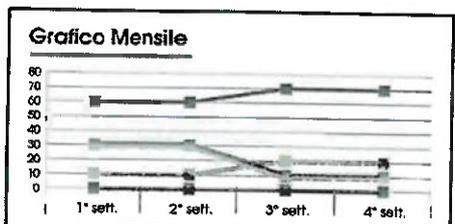
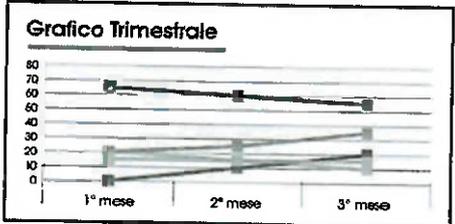
- controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- analisi e soluzione del compito motorio

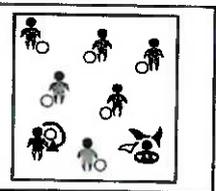
FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità



gioco del semaforo

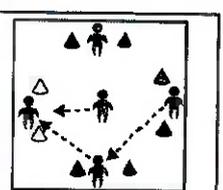
Consente ai bambini di regolare l'azione di guida con l'esecuzione di gesti e movimenti prestabiliti dall'istruttore o dalla fantasia degli allievi, sollecitando quindi sia la capacità di adattamento che l'assunzione di informazioni (memorizzazione), sia la creatività che il soddisfacimento della curiosità dei bambini.



In uno spazio delimitato, che varia a seconda del numero dei bambini coinvolti, il gruppo di "piccoli amici" si muove liberamente guidando la palla, facendo attenzione a non perderne il controllo (cioè senza scontrarsi e senza uscire dallo spazio a disposizione). Nel momento in cui l'istruttore mostra agli allievi un fazzoletto colorato, i bambini dovranno effettuare un movimento prestabilito (esempio: Rosso = un giro intorno alla palla; Verde = lasciare la propria palla per prenderne un'altra; Giallo = effettuare un rotolamento ecc.

I 4 cantoni

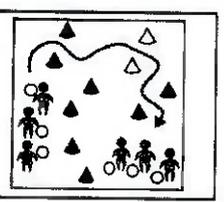
Attraverso questo gioco si consente al bambino di sviluppare le proprie capacità di orientamento spazio-temporale ed allo stesso tempo si sollecita la capacità di reazione motoria a segnali pre-stabiliti, sia di tipo acustico (partenza), sia di tipo visivo (spostamento). L'incertezza della situazione, inoltre, stimola il giovane a scegliere il tempo giusto per effettuare lo spostamento ("timing").



In un quadrato di m. 10x10, 4 bambini occupano inizialmente dei "cantoni" (ad es. porticine) posti sul lato, mentre un quinto bambino si trova al centro. Al segnale dell'istruttore tutti dovranno cambiare la loro posizione occupando quella del compagno che è alla propria sinistra (senso orario). Scopo del gioco è quello di occupare il cantone prima del bambino che si trova al centro (rosso). Se il "rosso" conquista uno dei "cantoni", prende il posto del capitano.

guida arcobaleno a specchio

Anche in questo esercizio i bambini vengono sollecitati a memorizzare diversi stimoli visivi che favoriranno lo sviluppo delle capacità di adattamento e di orientamento spazio-temporale. La stimolazione degli analizzatori senso-percettivi tende a favorire i processi stimolo-risposta.



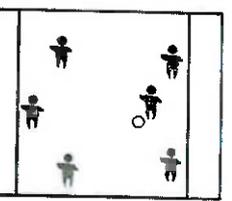
In uno spazio delimitato, i bambini vengono suddivisi in due squadre. Al segnale dovranno condurre la palla passando nelle porticine colorate (percorsi) indicate dall'istruttore (es. blu e giallo), orientandosi all'interno dello spazio a disposizione. L'evoluzione del gioco prevede che il comando venga riferito ad una delle due squadre, mentre l'altra dovrà effettuare il percorso in senso inverso.

varianti

- aumentare il numero dei colori

2c2 o 3c3 con le mani

In questa fase, in questo particolare gioco, l'attenzione dovrà essere posta esclusivamente verso la condotta motoria del lanciare la palla. La capacità di orientamento spazio-temporale e l'occupazione degli spazi liberi saranno sollecitati in particolare a livello percettivo (riconoscimento delle situazioni), utili nelle fasi successive.



Partita con le mani. Passaggio mani al petto, dietro la testa (tipo rimessa laterale) o dal basso. Linea di meta per fare punto. L'allievo con la palla può correre solamente per 3 passi, i compagni smarcandosi potranno realizzare il punto ricevendo la palla dentro la linea di meta.

varianti

- definire il tipo di lancio da effettuare
- utilizzare palloni di diversa dimensione o di altri sport

MODULO 1

Obiettivo tecnico dominante:

CONDUZIONE DELLA PALLA

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Gioco del semaforo 15'
- I 4 cantoni 10'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida arcobaleno 15'
- Percorso motorio 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'

GIOCO LIBERO 10'

Numero bambini:

Durata: 80'

Materiali:

- Paletti e coni colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni in gomma colorati e di varie misure
- Casacche colorate
- "Coordinatore di frequenza"
- "Meduse"
- Materassino
- Porte di dimensioni ridotte

"Non c'è vera ricchezza al di là delle necessità dell'uomo"
K. Gibran





FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

- CORRERE CON LA PALLA: ampliamento della capacità di assumere informazioni
- Colpire per tirare

- Guida in zona e tiro 15'
- Prendi la palla e tira 15'
- Il traffico 15'
- Gioco libero 10'

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale e di adattamento e trasformazione del movimento

GIOCHI COLLETTIVI
Lo scalpo 10'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

- Sviluppo capacità di controllo motorio
- Attività motoria con la palla 15'

MODULO 1

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Lo scalpo 10'
- Attività motoria con la palla 15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida in zona e tiro 15'
- Muoversi nel Traffico 15'
- Prendi la palla e tira 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite 2c2 o 3c3 10'

Numero bambini:
Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

Osservazioni:

Varianti:

Osservazioni:

Varianti:

Osservazioni:

Varianti:

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

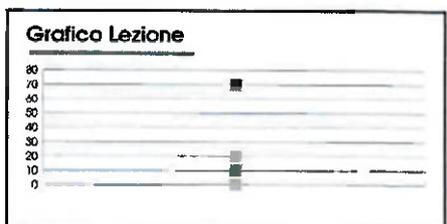
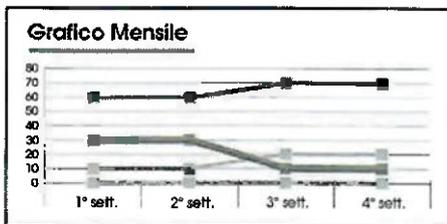
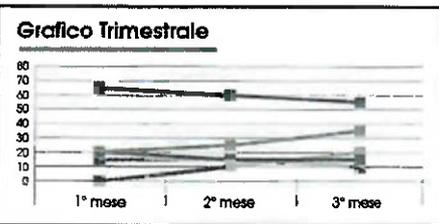
- controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- analisi e soluzione del compito motorio

FATTORE FISICO-MOTORIO

- rapidità



lo scalpo

Questo esercizio sviluppa la capacità di orientarsi nello spazio favorendo la capacità di adattamento e trasformazione dello spostarsi in funzione del comportamento di altri giocatori.

Due gruppi di bambini si affrontano in un quadrato di 15 m per lato. Un gruppo indosserà un fazzoletto colorato all'altezza del catinellini (scalpo). I bambini senza lo scalpo dovranno toglierlo agli altri che lo indossano. Vince la squadra che in meno tempo sarà riuscita a togliere tutti gli scalpi.

varianti

- entrambe le squadre hanno lo scalpo
- aumento del numero dei bambini senza scalpo
- viene aumentato o diminuito lo spazio di gioco

guida in zona e tira

Questo esercizio oltre a sviluppare ulteriormente la capacità di controllo dell'attrezzo durante la corsa, favorisce nel bambino lo sviluppo della capacità di differenziazione nel colpire la palla (precisione e forza del tiro) generando grande entusiasmo per la realizzazione del goal.

I bambini partono da una distanza di circa 15 mt. dalla porta, conducono la palla fino dentro l'area delimitata (a circa 8 mt. dalla zona di partenza) e da lì effettuano il tiro in porta. Il bambino che al termine della serie di conduzioni e tiri avrà realizzato più reti risulterà vincitore.

varianti

- auto-passaggio nell'area delimitata
- utilizzo di un percorso prima della zona di tiro
- il gioco potrà essere effettuato, successivamente, utilizzando il portiere; ruolo che, a rotazione, svolgeranno tutti i bambini.

il traffico

Consente di regolare l'azione di guida attraverso la presa d'informazione visiva ed acustica, resa dinamica dal movimento dei giocatori e dai comandi dell'allenatore.

I bambini conducono la palla in un'area delimitata facendo attenzione a non scontrarsi. Variano l'andatura a seconda del comando dell'istruttore: ROSSO=STOP; VERDE=ANDATURA VELOCE; GIALLO=ANDATURA LENTA.

varianti

- dare altro significato ai comandi
- i comandi vengono disposti attraverso paletti o casacche colorate
- ridurre l'area delimitata

prendi la palla e tira

Favorisce la conoscenza del fondamentale tiro eseguito combinandolo a una azione di corsa.

I bambini devono prendere i palloni degli avversari, condurli verso la linea di partenza; chi la oltrepassa per primo tira in porta dalla linea stessa.

varianti

- aggiungere un portiere
- aumentare la distanza della linea di tiro utilizzando palloni di peso e di dimensione diverse

MODULO 1

Obiettivo tecnico dominante:
GUIDA DELLA PALLA

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:

- Lo scalpo 10'
- Attività motoria con la palla 15'

ATTIVITÀ A STAZIONI:

- Guida in zona e tiro 15'
- Muoversi nel Traffico 15'
- Prendi la palla e tira 15'

GIOCO LIBERO:

- Partite 2c2 o 3c3 10'

Numero bambini:
Durata: 80'

Materiali:

- Birilli colorati
- Delimitatori colorati
- Palloni di gomma colorati e di varie misure
- Paletti
- Ostacolini
- Casacche colorate

"Ricordarsi di essere stato bambino significa comunicare senza parlare"



TORNEO (2017/18)

Sabato 04 Maggio – Quattordici

SQUADRE

OLIMPIA
VALEMADO
ASCA

ALESSANDRIA BIANCA
ALESSANDRIA GIALLA
SAN MICHELE
CAPRIATESE

PROGRAMMA

	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO C
ORE 15,00	OLIMPIA – VALEMADO	<i>ASCA</i> ALESSANDRIA BIANCA	ALESSANDRIA GIALLA - SAN MICHELE
ORE 15,20	OLIMPIA – <i>ASCA</i>	VALEMADO - ALESSANDRIA GIALLA	SAN MICHELE- CAPRIATESE
ORE 15,40	OLIMPIA – SAN MICHELE	VALEMADO-C <i>ASCA</i>	ALESSANDRIA BIANCA- ALESSANDRIA GIALLA
ORE 16,00	VALEMADO – ALESSANDRIA BIANCA	<i>ASCA</i> - SAN MICHELE	ALESSANDRIA GIALLA- CAPRIATESE
ORE 16,20		VALEMADO - SAN MICHELE	ALESSANDRIA BIANCA- CAPRIATESE
ORE 16,40	OLIMPIA – ALESSANDRIA GIALLA	<i>ASCA</i> - CAPRIATESE	
ORE 17,00	OLIMPIA- CAPRIATESE	<i>ASCA</i> ALESSANDRIA GIALLA	ALESSANDRIA BIANCA- SAN MICHELE
ORE 17,20	VALEMADO- CAPRIATESE	OLIMPIA- ALESSANDRIA BIANCA	