



Data 22 MAGGIO 2024

Protocollo 755/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
APD GATTINARA FC  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
3° TORNEO DI PRIMAVERA – PRIMI CALCI – 02/06/2024**

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





**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 02 GIUGNO 2024** PRESSO IL CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI VIA DELLA MADONNA – GRIGNASCO (NO)

### **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 01.01.2017 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 MATR. 69242 – U.S.D. PRATO SESIAMATR. 932307 - G.S.D. SAN LORENZO MATR. 912165 - A.S.D. ARONA CALCIO MATR. 917181 – A.S.D. TORRI BIELLESI MATR. 917225**

**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 LUDICI 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**



#### **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  
FIORIO ARIANNA

*Fiorio Arianna*



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE: SIGNOR: CERVELLIN GIANFRANCO CELL. 351 7339252





**TORNEO REGIONALE DI CALCIO GIOVANILE  
CATEGORIA PICCOLI AMICI  
DOMENICA 02 GIUGNO 2024  
CAMPO SPORTIVO COMUNALE DI VIA DELLA MADONNA  
GRIGNASCO (NO)**



GIRONE A		GIRONE B	
1	A.S.D. GATTINARA FC Squadra A	4	A.S.D. GATTINARA FC Squadra B
2	G.S.D. SAN LORENZO	5	A.S.D. ARONA CALCIO
3	U.S.D. PRATO SESIA	6	A.S.D. TORRI BIELLESI
PROGRAMMA GARE			
CAMPO A		CAMPO B	
14:30	GATTINARA A - GATTINARA B	14:30	ARONA - S. LORENZO
14:50	PRATO S. - TORRI BIELLESI	14:50	GATTINARA A - ARONA
15:10	GATTINARA B - TORRI BIELLESI	15:10	SAN LORENZO - PRATO SESIA
15:30	ARONA - GATTINARA B	15:30	SAN LORENZO - GATTINARA A

**PAUSA GIOCHI LUDICO DIDATTICI**

16:00	PRATO SESIA - GATTINARA A	16:00	TORRI BIELLESI - ARONA
16:20	GATTINARA B - PRATO SESIA	16:20	SAN LORENZO - TORRI BIELLESI
16:40	GATTINARA B - S. LORENZO	16:40	
17:00	GATTINARA A - TORRI BIELLESI	17:00	ARONA - PRATO SESIA

**ORE 18:00 PREMIAZIONI**



# CALCIO DI STRADA

## TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



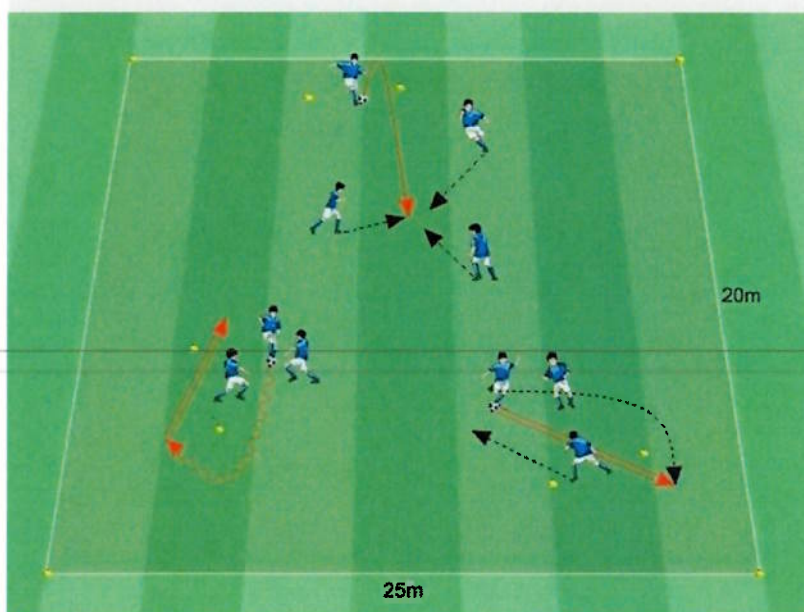
10 giocatori

### 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 e 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 rilanciarla 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



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

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



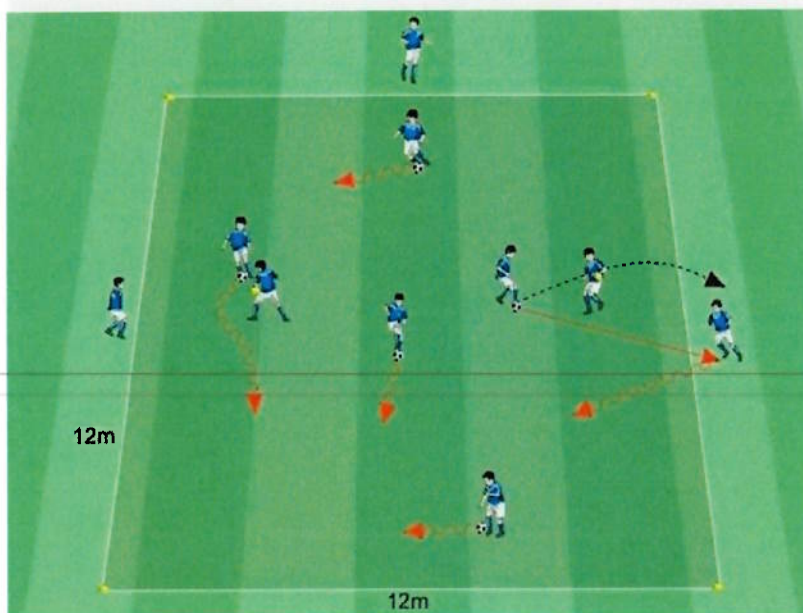
10 giocatori

### 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 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 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 necessario, 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 conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti