



Data 10 MAGGIO 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
OLIMPIA SOLERO QUATTORDIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Giovani – Primi calci – 12/5/2024**

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ OLIMPIA SOLERO QUATTORDIO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: GIOVANI

IN COLLABORAZIONE CON LND PIEMONTE VALLE D'AOSTA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 12/05/2024

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

ART.2 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 01/01/2015 AL 31/12/2016

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 12

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. -ROMA : TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI , POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI " **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
OLIMPIA SOLERO	ASD ASCA	CANELLI.	FULVIUS VALENZA
VALEMADO	ASTI CALCIO		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 3 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO IL TRAFFICO

14 CANTONI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 > 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4



**ART.10 TIRI DI RIGORE
NON SONO CONSENTITI**

**ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO CONSENTITI**

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL
COMITATO DI COMPETENZA

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI
DALLA TASSA DI EURO 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

ART. 16 ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA.
L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

ART.17 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.

A.S.D. OMBRA Solero Quattordio
SOCIETÀ
Campo sportivo comunale di Solero
Via G. Di Vittorio, SN
15029 Solero (AL)
C.F. 96057610063

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
GABRIELE LANZA

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GABRIELE LANZA

TEL. 338/4910343



TORNEO (2016)

DOMENICA 12 Maggio -- Quattordio

SQUADRE

OLIMPIA	CANELLI
ASD ASCA	FULVIUS
VALEMADO	ASTI CALCIO

PROGRAMMA

CAMPO 1

ORE 15,00	<u>OLIMPIA-ASCA</u>	-
ORE 15,30	OLIMPIA-VALEMADO	-
ORE 16,00	ASCA-VALEMADO	-

CAMPO 2

ORE 15,00	FULVIUS-CANELLI	-
ORE 15,30	CANELLI-ASTI C.	-
ORE 16,00	ASTI C.-FULVIUS	-





FATTORE TECNICO COORDINATIVO

Obiettivo:

• Corriere con la palla: ampliamento della capacità di assumere informazioni

- Gioco del semaforo 15'
- Guida arcobaleno a specchio 15'
- 2c2 o 3c3 con le mani 15'
- Gioco libero 10'

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE TATTICO COGNITIVO

Obiettivo:

• Sviluppo capacità di orientamento spazio-temporale

GIOCHI COLLETTIVI
14 Cantoni 10'

SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni:

Varianti:

FATTORE FISICO-MOTORIO

Obiettivo:

• Sviluppo capacità di controllo motorio

• Percorso motorio 15'

Osservazioni:

Varianti:

MODULO 1

Successione della seduta:

GIOCO DI ATTIVAZIONE:
• Gioco del semaforo 15'
• 14 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

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

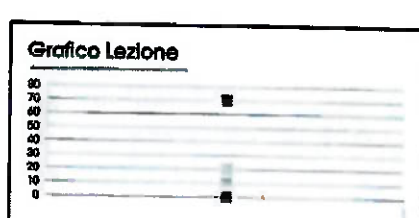
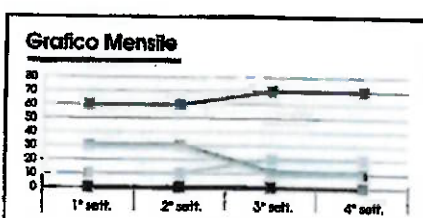
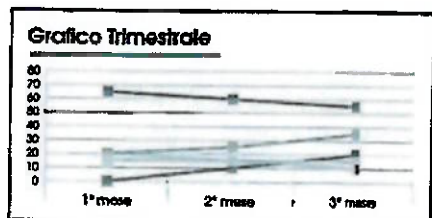
• controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

• analisi e soluzione del compito motorio

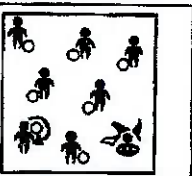
FATTORE FISICO-MOTORIO

• rapidità



gioco del semaforo

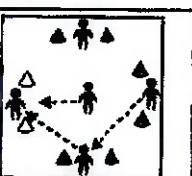
Consente ai bambini di regolare l'azione di guida con l'esecuzione di gesti e movimenti prestabiliti dall'istruttore o dalla fantasia degli allievi, sollecitando quindi sia la capacità di adattamento che l'assunzione di informazioni (memorizzazione), sia la creatività che il soddisfacimento della curiosità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

14 cantoni

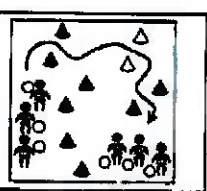
Attraverso questo gioco si consente al bambino di sviluppare le proprie capacità di orientamento spazio-temporale ed allo stesso tempo si sollecita la capacità di reazione motoria a segnali pre-stabiliti, sia di tipo acustico (parenza), sia di tipo visivo (spostamento). L'incertezza della situazione, 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. ponticelli) posti ai lati, 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

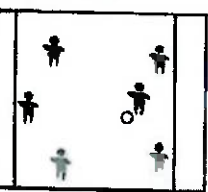
Anche in questo esercizio i bambini vengono sollecitati a memorizzare diversi stimoli visivi che favoriranno lo sviluppo delle capacità di adattamento e di orientamento spazio-temporale. La stimolazione degli analizzatori senso-percettivi tende a favorire i processi stimolo-risposta.



In uno spazio delimitato, i bambini vengono suddivisi in due squadre. Al segnale dovranno condurre la palla passando nelle porticine colorate (percorso) 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.

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 basket) o dal basso. Linea di metà per una punta. L'allievo con la palla può correre solamente per 3 passi. I compagni smarcati potranno realizzare il punto ricevendo la palla dentro la linea di metà.

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

MODULO 1

Obiettivo tecnico dominante:
CONDIZIONE DELLA PALLA

Successione della seduta:
GIOCO DI ATTIVAZIONE:
• Gioco del semaforo 15'
• 14 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 tira 15'
 - Prendi la palla e tira 15'
 - Il traffico 15'
 - Gioco libero 10'

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- Obiettivo:**
- Sviluppo capacità di orientamento spaziotemporale e di adattamento e trasformazione del movimento
- Gioco: COULETUM
Lo scalpo 10'
- SITUAZIONI DI GIOCO E PARTITE

Osservazioni: _____

Varianti: _____

FATTORE FISICO-MOTORIO

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

Osservazioni: _____

Varianti: _____

MODULO 1

- Successione della seduta:**
- GIOCO DI ATTIVAZIONE:
- Lo scalpo 10'
 - Attività motoria con la palla 15'
- ATTIVITÀ A STAZIONI:
- Guida in zona e tira 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

ALTRI OBIETTIVI DELLA SEDUTA:

FATTORE TECNICO COORDINATIVO

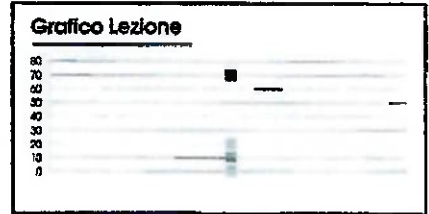
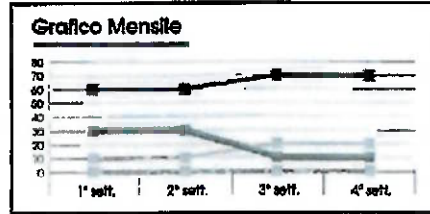
- controllo della palla

FATTORE TATTICO COGNITIVO

- analisi e soluzione del compito motorio

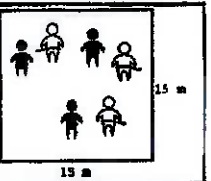
FATTORE FISICO-MOTORIO

- 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.

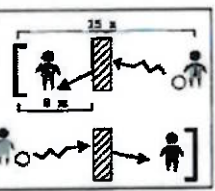


Due gruppi di bambini si affrontano in un quadrato di 15 m di lato. Un gruppo indosserà un fazzoletto colorato all'altezza dei pantaloni (scalpo). I bambini senza lo scalpo dovranno leggerlo agli altri che lo indossano. Vince la squadra che in meno tempo sarà riuscita a togliere tutti gli scalpi.

- 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 dei gol.



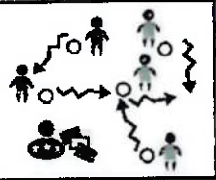
I bambini partono da una distanza di circa 15 m. dalla porta, conducono la palla fino dentro l'area delimitata (a circa 8 m dalla zona di partenza) e dall'effettuano il tiro in porta. Il bambino che al termine della serie di conclusioni e tiri avrà realizzato più reti risulterà vincitore.

- varianti**
- auto-passaggio nell'area delimitata
 - utilizzo di un percorso prima della zona di tiro
 - il gioco potrà essere effettuato, successivamente, utilizzando il portiere; ruoto che, a rotazione, svolge-

- ranno tutti i bambini.
- utilizzo di porte di diverse dimensioni e forme
- utilizzo di palloni di peso e dimensioni diverse

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.

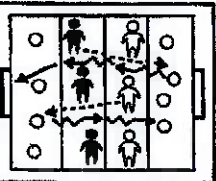


I bambini conducono la palla in un'area delimitata facendo attenzione a non scontrarsi. Variano l'andatura a seconda del comando dell'istruttore: ROSSO=STOP; VERDE=ANDATURA VELOCE; GIALLO=ANDATURA LENTA.

- 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 dimensioni 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 tira 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"