



Data 16 MAGGIO 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
TRECATE CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Memorial Panigati - Piccoli amici - 26/5/2024**

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





REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI 2017/18

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD TRECATE CALCIO

CON SEDE IN VIA MEZZANO 32 CITTÀ TRECATE CAP 28069

MAIL treccalcio@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE

DENOMINATA: Memorial "Panigati"

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 26 maggio 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ASD TRECATE Calcio Via Mezzano, 32 Trecate

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

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° 12

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA 2 GIRONI

SARANNO FORMATI 2 (DUE) GIRONI DI 6 (SEI) SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA DI LORO NEI PROPRI GIRONI CON CONFRONTI DI SOLA ANDATA.



AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETA'

SOCIETA'	MATRICOLA
ASD TRECCATE CALCIO ROSSO	710531
ASD TRECCATE CALCIO BIANCO	710531
ASD TRECCATE CALCIO AZZURRO	710531
ASD SPARTA NOVARA	940735
ASD PERNATESE BLU	36910
ASD PERNATESE BIANCO	36910
ASD CALTIGNAGA	949305
ASD MAGENTA	64114
ASD CILAVEGNA	954898
ASD RG TICINO	947053
ASD JUVENTUS CLUB	203021
POLISPORTIVA SAN GIACOMO	912159

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

SI FORMERANNO DUE GIRONI CON CONFRONTI ALL'ITALIANA

ALLA FINE DELLA FASE A GIRONI SI COMPORRANNO DEI NUOVI GIRONI

GIOCHI LUDICI DIDATTICI DA SCEGLIERE COME DA ELENCO RIPORTATO

Le Statue – Lo Zoo

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 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
A.S.D. TRECATE CALCIO
Settore Giovanile
Piazz.le Delle Rimanenze 4
28069 TRECATE (NO)
P.IVA 02107420032

Responsabile Organizzativo Emilio Capacchione 3383480856



26 Maggio PICCOLI Amici 2017/18

GIRONE A		GIRONE B	
A	Trecate rosso	A	Trecate Bianco
B	Pol. San Giacomo	B	Trecate Azzurro
C	Pernatese Blu	C	Pernatese Bianco
D	Juventus Club	D	Caltignaga
E	Cilavegna	E	Magenta
F	Rg Ticino	F	Sparta

CAMPO A		CAMPO B		CAMPO C			
ore	GIRONE	squadra	risultato	squadra	risultato	squadra	risultato
10,00	Girone A	A	B	C	D	E	F
10,30	Girone B	A	B	C	D	E	F
10,30	Girone A	A	C	B	E	D	F
11,00	Girone B	A	C	B	E	D	F
11,00	Girone A	A	F	E	C	B	D
11,30	Girone B	A	F	E	C	B	D

CAMPO A		CAMPO B		CAMPO C			
ore	GIRONE	squadra	risultato	squadra	risultato	squadra	risultato
10,00	Girone A	A	B	C	D	E	F
10,30	Girone B	A	B	C	D	E	F
10,30	Girone A	A	C	B	E	D	F
11,00	Girone B	A	C	B	E	D	F
11,00	Girone A	A	F	E	C	B	D
11,30	Girone B	A	F	E	C	B	D

12,00 - 13,00 PAUSA PRANZO 1° turno

12,30 - 13,30 PAUSA PRANZO 2° turno

14,00	Girone A	C	F	A	D	E	B
14,30	Girone B	C	F	A	D	E	B
14,30	Girone A	A	E	C	B	D	F
15,00	Girone B	A	E	C	B	D	F

FASE FINALE

PREMIAZIONE

16,45



DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



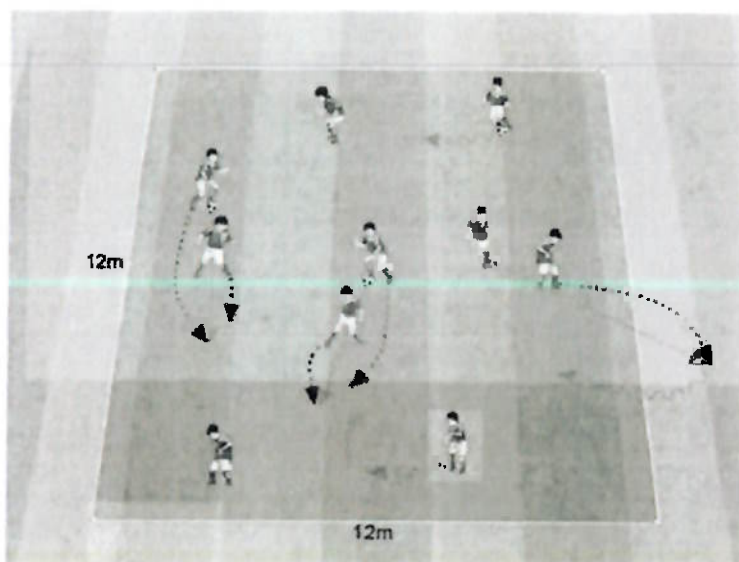
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporte velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero, tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco finisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti



GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

15 minuti

15x15 metri

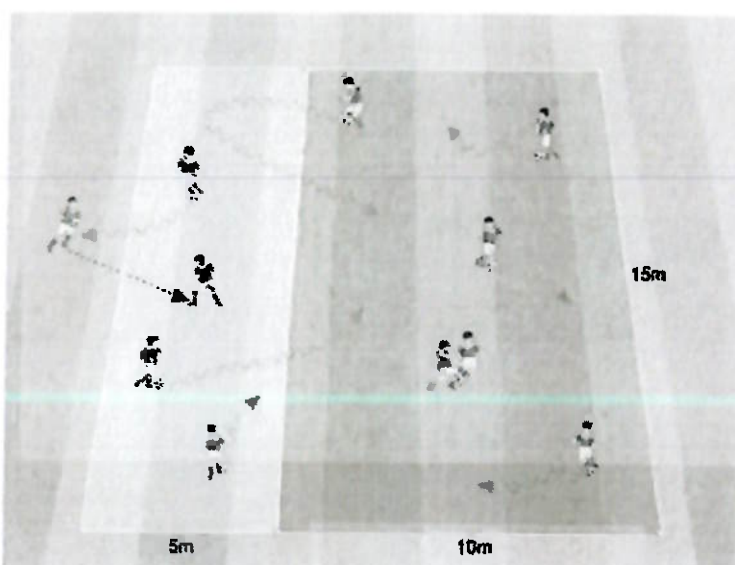
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco

6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili