



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA

Novara, 06/02/2025

PROTOCOLLO : N° 06

Spett.le Società

A.S.D. CAMERI CALCIO

CAMERI

Oggetto: Autorizzazione Tornei

Denominato: - TORNEO CAMERI CUP (PICCOLI AMICI)

Data Torneo 09/02/2025

La delegazione provinciale di Novara, 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.

N.B. Alla fine del Torneo devono essere inviati i referti delle partite giocate con l'elenco dei giocatori.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO

IL DELEGATO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA
IL DELEGATO PROVINCIALE
(Michele Verdicchio)



Spett.le C. R. Del.FIGC NOVARA
LND - FIGC
Via Stefano Melchioni, 24/A
Cap 28100 Città NOVARA

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società A.S.D. CAMERI CALCIOI Matricola 65412
Via Piazza Salvo d'Acquisto n° 3
Città CAMERI Provincia NO cap 28062
Tel. 0321 510089 Fax _____ Mail asdcamericalcio@gmail.com

Chiede l'Autorizzazione per l'organizzazione e lo svolgimento del torneo

Regionale Provinciale Locale

Denominato CAMERI CUP

Svolgimento: Dal 9 FEBBRAIO 2025 Al 9 FEBBRAIO 2025

Riservato alle seguenti Categorie:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Under 17 Anno 2008 - 2009 | <input type="checkbox"/> Under 16 Anno 2009 |
| <input type="checkbox"/> Under 15 Anno 2010 - 2011 | <input type="checkbox"/> Under 14 Anno 2011 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno <u>01.01.2013 - 31.12.2013</u> | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno <u>01.01.2012 - 31.12.2012</u> |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti <u>01.01.2012 - 31.12.2013</u> | <input type="checkbox"/> Primi Calci <u>01.01.2016 - 31.12.2017</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° anno <u>01.01.2015 - 31.12.2015</u> | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno <u>01.01.2014 - 31.12.2014</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti <u>01.01.2014 - 31.12.2015</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Altro <u>PICCOLI AMICI</u> |

Responsabile organizzazione sig. Lorenzo Sodero

Tel. 347 0872179

Data 5 Febbraio 2025



Lorenzo Sodero
Timbro
Società

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ

A.S.D. CAMERI CALCIO

VIA P.zza Salvo D'Acquisto n. 3

CITTÀ CAMERI

CAP 28062

TEL 0321 510089

FAX

MAIL asdcamericalcio@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: Cameri Cup

IN COLLABORAZIONE CON ///

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI Domenica 9 Febbraio 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALESTRA, Via Marè n. 36 - CAMERI (NO)

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 01.01.2018**
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)

CAMERI CALCIO (65412), ASD VEVERI 1974 (710900), VIRTUS MULINO CERANO (949307)
OLEGGIO SPORTIVA OLEGGIO (77692), JUVENTUS CLUB NOVARA (203021),
CAMERI CALCIO "BLU" (65412)

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

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

Saranno formati n. 2 gironi da n. 3 squadre che si incontreranno fra loro
con gare di sola andata.

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 GUADO

LA GABBIA DEI LEONI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 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

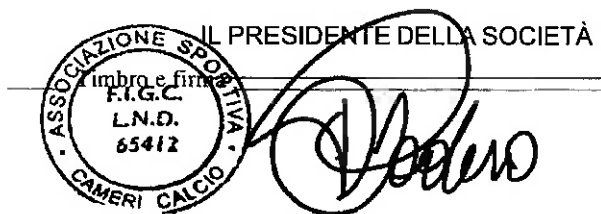
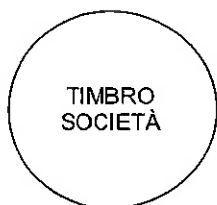
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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.



Responsabile organizzazione :
Lorenzo Sodero : 347 - 0872179

CAMERI CUP - CATEGORIA PICCOLI AMICI

CAMPI	GIRONE A	GIRONE B
PALESTRA - Via Marè 36 - CAMERI (NO)	CAMERI CALCIO	CAMERI CALCIO BLU
	OLEGGIO SPORTIVA OLEGGIO	VEVERI
	JUVENTUS CLUB NOVARA	VIRTUS MULINO CERANO

DOMENICA 9 FEBBRAIO							
ORE	GARA	CAMPO	GIRONE	SQUADRA 1	SQUADRA 2	RIS	
9:00	1	PALESTRA	GIRONE A	CAMERI CALCIO	OLEGGIO SPORTIVA OLEGGIO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9:30	2	PALESTRA	GIRONE A	OLEGGIO SPORTIVA OLEGGIO	JUVENTUS CLUB NOVARA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:00	3	PALESTRA	GIRONE A	CAMERI CALCIO	JUVENTUS CLUB NOVARA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10:30	4	PALESTRA	GIRONE B	CAMERI CALCIO BLU	VEVERI	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:00	5	PALESTRA	GIRONE B	VEVERI	VIRTUS MULINO CERANO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11:30	6	PALESTRA	GIRONE B	CAMERI CALCIO BLU	VIRTUS MULINO CERANO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



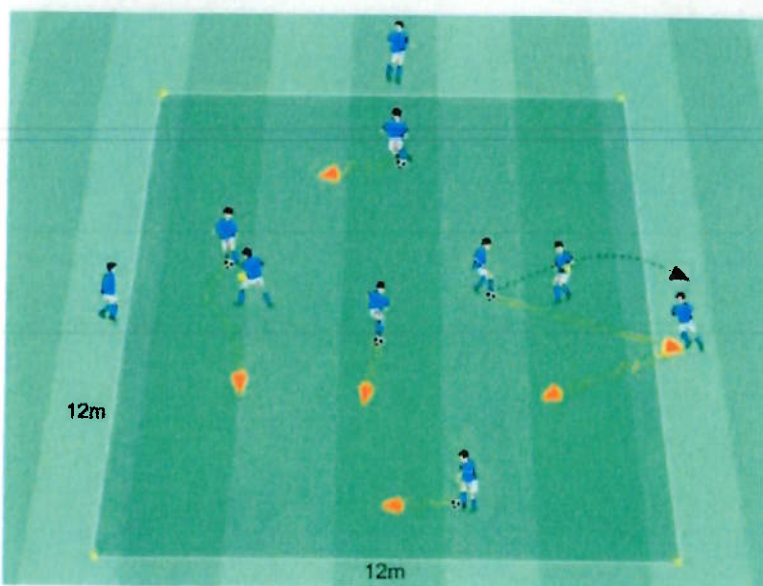
10 giocatori

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. 13 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

SCOPRIRE IL MOVIMENTO


IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

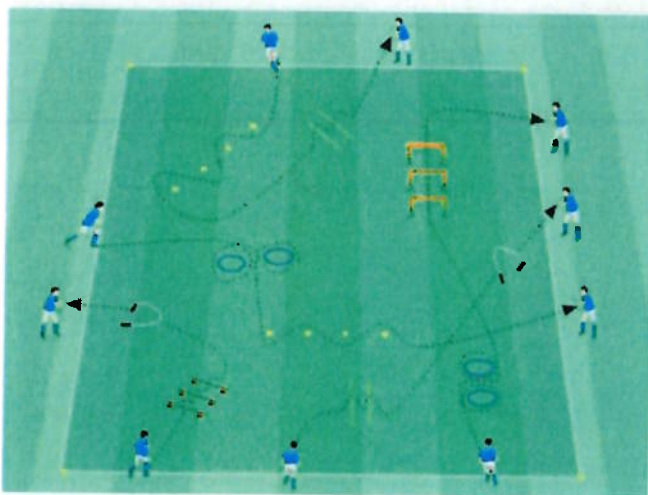
Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi