



DELEGAZIONE PROVINCIALE DEL VERBANO CUSIO OSSOLA



Verbania, 08/04/2025

Protocollo 550/TORNEO

Spettabile
USD JUVENTUS DOMO
MATR. FIGC 932256
PROPRIA SEDE

Spettabile
FIGC-LND Comitato Regionale
Piemonte Valle d'Aosta
Ufficio Amministrativo
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

Spettabile
FIGC-SGS Coordinamento reg.
Piemonte Valle d'Aosta
Via Volta, 3 10121 Torino

OGGETTO: autorizzazione torneo "Torneo cat. Piccoli amici" – cat. Piccoli amici da disputarsi il 1 giugno 2025

A seguito della documentazione presentata, e del pagamento della tassa, si concede l'autorizzazione allo svolgimento del torneo indicato in oggetto per quanto attiene le modalità tecniche di esecuzione.

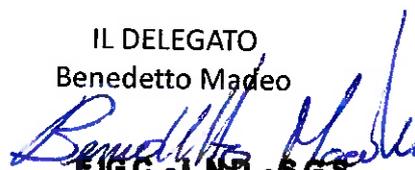
In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali, la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti



IL SEGRETARIO
Sergio Belli

IL DELEGATO
Benedetto Madeo


FIGC - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE
VERBANO CUSIO OSSOLA
IL DELEGATO
(Benedetto Madeo)



U.S.D. JUVENTUS DOMO



Sede Legale: P.le dello Sport – 28845 Domodossola (VB)
Sede Operativa: Regione Nosere n° 51 – 28845 Domodossola (VB)
Casella Postale 120 – 28845 Domodossola (VB)
Tel. 0324249004 – Fax 0324248260
Partita IVA 02248050037 – Codice fiscale 92019060034
sito www.juventusdomo.it – e-mail usdjuvedomo1929@libero.it

Torneo provinciale categoria Piccoli Amici (2018/2019) – 01/06/2025

REGOLAMENTO

Art. 1 ORGANIZZAZIONE

La Società U.S.D. JUVENTUS DOMO - Piazzale dello Sport - 28845 Domodossola (VB) indice ed organizza una manifestazione a carattere provinciale denominata: "Torneo categoria Piccoli Amici (2018/2019)" che si disputerà il giorno domenica 1° giugno 2025 presso il campo dello stadio "S. Curotti" di Domodossola (VB).

Art. 2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ'

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria Piccoli Amici, regolarmente tesserati FIGC con la propria società la stagione in corso, nati dal 01/01/2018 al compimento anagrafico del 5° anno di età.

Art. 3 SOCIETÀ' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le seguenti Società:

U.S.D. Juventus Domo (matricola n. 932256) – n. 2 squadre, A.S.D. Fomarco Don Bosco Pievese (matricola n. 935576), A.S.D. Città di Baveno (matricola n. 5910), A.S.D. Voluntas Suna (matricola 203029), A.S. Virtus Villadossola (matricola 56320).

Art. 4 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 10.

Art. 5 PRESTITI

Sono vietati i prestiti.

Art. 6 SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE:

PRIMA FASE (mattina)

Prenderanno parte n. 6 squadre suddivise in due gironi ("A" e "B") da n. 3 squadre ciascuno. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n. 2 gare di sola andata ed il seguente gioco ludico didattico:

IL GUADO

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.

Trascorsi 3,5 minuti (metà partita) si ha il cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

SECONDA FASE (pomeriggio)

Le 6 squadre vengono suddivise in due nuovi gironi ("C" e "D") da n. 3 squadre ciascuno modificando le composizioni della prima fase. Nell'ambito dei due gironi ogni squadra disputerà n. 2 gare di sola andata ed il seguente gioco ludico didattico:

LA GABBIA DEI LEONI

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).

Le partite si giocano 3 contro 3 su campi di dimensioni ridotte, con porte ridotte ed utilizzo di palloni n. 3 oppure n. 4 in gomma.

Art. 7 TEMPI DI GARA

Le mini gare avranno la durata di 10 minuti ciascuna.
I giochi ludici didattici avranno la durata di 10 minuti ciascuno.

Art. 8 CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche.

Art. 9 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.

Art. 10 ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio).

Art. 11 RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei piccoli amici non è consentita alcuna forma di reclamo.

Art. 12 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. 13 NORME GENERALI

Per quanto non previsto dal presente Regolamento, valgono le disposizioni dei Regolamenti Federali in quanto compatibili, e quelle riportate sul C.U. n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'



Responsabile organizzazione:

– Sig. Maurizio Palmieri (tel. 320 9339564)



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15X15 metri



10 giocatori

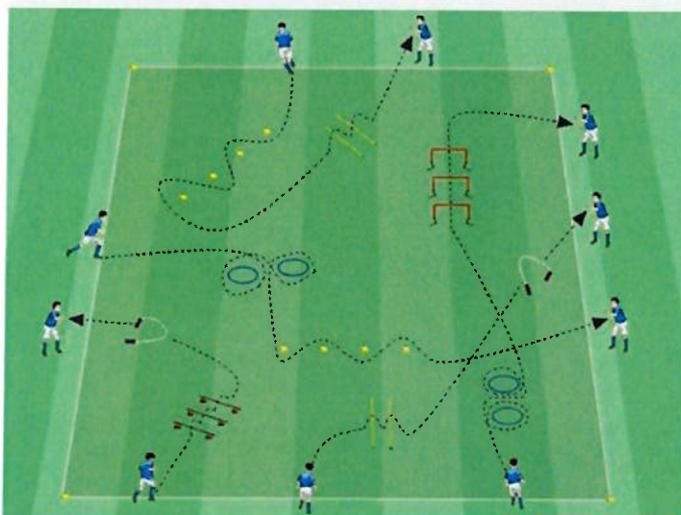
Descrizione

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

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

15 minuti

12x12 metri

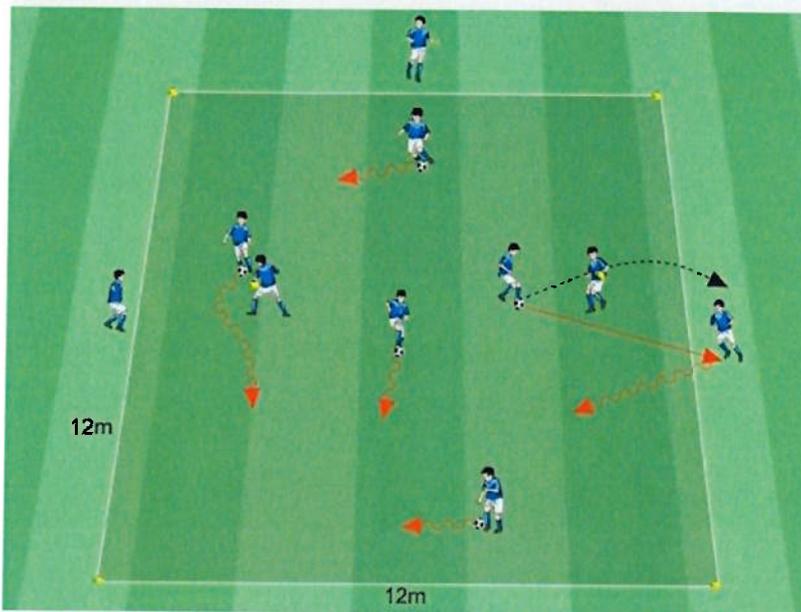
10 giocatori

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



Torneo cat. Piccoli Amici (2018/2019)

Domenica 1° giugno 2025
Stadio comunale "S. Curotti" – Domodossola (VB)



PRIMA FASE

GIRONI

GIRONE "A"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "A"
A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
A.S.D. CITTA' DI BAVENO

BAVENO STAES

GIRONE "B"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "B"
A.S. VIRTUS VILLADOSSOLA
A.S.D. VOLUNTAS SUNA

ora	gara
-----	------

9.00	JUVENTUS DOMO "A" – FOMARCO DON BOSCO PIEVESE	---
9.40	JUVENTUS DOMO "B" – VIRTUS VILLADOSSOLA	---
10.20	JUVENTUS DOMO "A" – CITTA' DI BAVENO <i>BAVENO STAES</i>	---
11.00	JUVENTUS DOMO "B" – VOLUNTAS SUNA	---
11.40	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE – CITTA' DI BAVENO <i>BAVENO STAES</i>	---
12.20	VIRTUS VILLADOSSOLA – VOLUNTAS SUNA	---



SECONDA FASE

GIRONI

GIRONE "A"
U.S.D. JUVENTUS DOMO "A"
A.S.D. VOLUNTAS SUNA
U.S.D. JUVENTUS DOMO "B"

GIRONE "B"
A.S.D. FOMARCO DON BOSCO PIEVESE
A.S.D. CITTA' DI BAVENO <i>BAVENO STAES</i>
A.S. VIRTUS VILLADOSSOLA

ora	gara
-----	------

14.00	JUVENTUS DOMO "A" – VOLUNTAS SUNA	---
14.40	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE – CITTA' DI BAVENO <i>BAVENO STAES</i>	---
15.20	JUVENTUS DOMO "A" – JUVENTUS DOMO "B"	---
16.00	FOMARCO DON BOSCO PIEVESE – VIRTUS VILLADOSSOLA	---
16.40	VOLUNTAS SUNA – JUVENTUS DOMO "B"	---
17.20	CITTA' DI BAVENO – VIRTUS VILLADOSSOLA	---

BAVENO STAES

