



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA



Novara, 08/04/2025

PROTOCOLLO : N° 09

Spett.le Società

A.S.D. SOCCER GATTICO VERUNO

VERUNO

Oggetto: Autorizzazione Tornei

Denominato: - TORNEO DELL'AMICIZIA (PICCOLI AMICI)

Data Torneo 11/05/2025

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. PIEMONTE
LND - FIGC
Via Stefano Melchioni n. 26
Cap. 28100 Città Novara

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società ASD. SOCCER GATTICOVERUNO Matricola 951611
Via CIRCONVALLAZIONE n° 5/BIS
Città GATTICO-VERUNO Provincia NP cap 28013
Tel. 3481814549 Fax _____ Mail asd.gatticoveruno@libero.it

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

Regionale Provinciale Locale

Denominato TORNEO DELL'AMICIZIA

Svolgimento: Dal 11/05/2025 Al pomeriggio

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. LOMONACO PIETRO

Tel. 3774590510

Data 20/03/2025

A.S.D. SOCCER
GATTICO - VERUNO
Partita IVA n° 2603980035
della
Società

**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 MAN OANA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRAMME 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 ANCI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRIO 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.

A.S.D. SOCCER
GATTICO - VERUNO
Partita IVA: 02603480035

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
CANZANO VERUNO
A.S.D. SOCCER
GATTICO - VERUNO
Partita IVA: 02603480035

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

 15 minuti

 15x15 metri

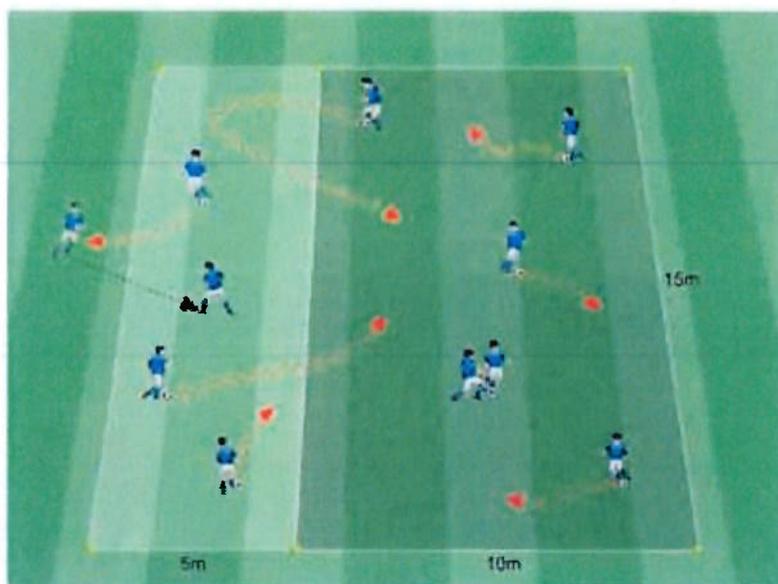
 10 giocatori

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

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



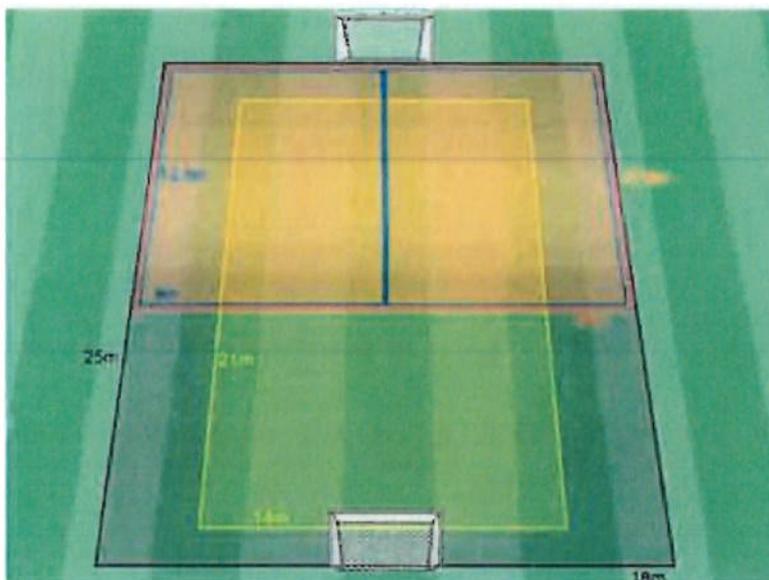
10 giocatori

Descrizione

A seconda del numero e dell'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Spazio di gioco: variabili

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m
- 4vs4: 1 campo da 14x21m
- 5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa personale nei duelli sia in fase offensiva che difensiva; cercare, con determinazione, di non farsi superare.
- Iniziare a relazionarsi, tecnicamente e verbalmente con il compagno.
- Dimostrare capacità di realizzare gesti motori efficaci e fluidi; accelerare e frenare in spazi e tempi ristretti; abbinare rapidamente azioni motorie.
- Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse gestualità tecniche e superfici del corpo; abbinare un'idea all'esecuzione.
- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoarbitraggio.



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Gestire efficacemente imprevisti
- Evidenziare comportamenti positivi
- Favorire elevata densità esperienze
- Prediligere acquisizione principi di gioco
- Avviare alla pratica dell'autoarbitraggio
- Stimolare conoscenza del calcio
- Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
- Individualizzare l'intervento didattico
- Sviluppare sedute di allenamento destrutturate

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



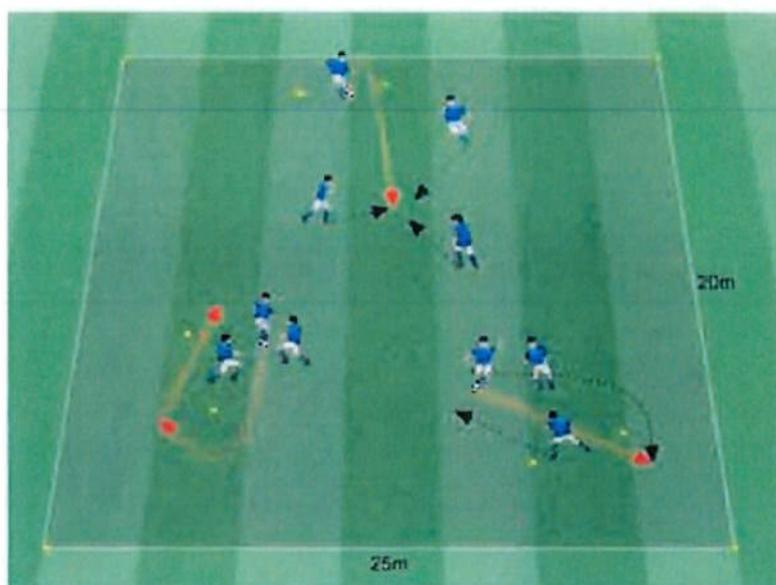
10 giocatori

Descrizione

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 un 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 lanciarla 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

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI

 15 minuti

 indefinito

 10 giocatori

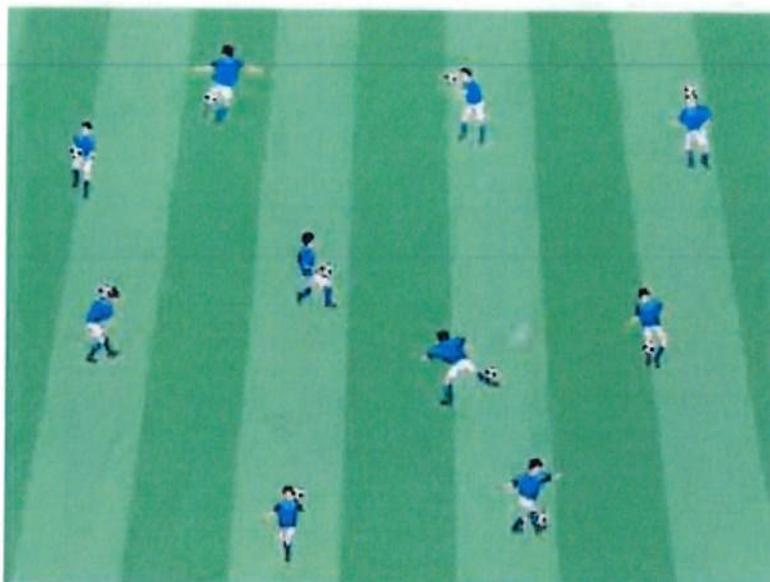
Descrizione

I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole

Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibristi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù;
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno;
- palla sulla coscia, ginocchio flessi, equilibrio monopodalico;
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico;
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento;
- palla sulla pancia, supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione

I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività

Comportamenti privilegiati

- Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità
- Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione
- Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non riesce al primo tentativo

TORNEO DELL'AMICIZIA PICCOLI AMICI

2018/2019

CAMPO A

14:30	15.00	acc. borgomanero	VS	soccer gatticoveruno
15.00	15.30	accademia del talento	VS	oleggio sportiva
15.30	16.00	soccer mezzomerico	VS	soccer gatticoveruno
16.00	16.30	acc. borgomanero	VS	soccer mezzomerico
16.30	0:00	accademia del talento	VS	oleggio sportiva

14:30	15.00	acc. borgomanero	VS	accademia del talento
15.00	15.30	soccer mezzomerico	VS	oleggio sportiva
15.30	16.00	soccer gatticoveruno	VS	soccer mezzomerico
16.00	16.30	accademia del talento	VS	soccer gatticoveruno
16.30	0:00	acc. borgomanero	VS	oleggio sportiva