



Data 24 Aprile 2025

Protocollo 56/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
CASTELLESE
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Maggio bianco azzurro – Piccoli amici – 3/5/2025**

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





A.C.D. CASTELLETTESE

Via Varallo Pombia, 12 - 28053 Castelletto Sopra Ticino (NO).
Tel/Fax: 0331962672 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



La Società A.C. CASTELLETTESE indice ed organizza un torneo a carattere regionale Denominato "MAGGIO BIANCO AZZURRO" che si disputerà il giorno Sabato 03 Maggio 2025 presso l'impianto sportivo di Castelletto Sopra Ticino in Via Varallo Pombia, 12.

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 quinto anno di età.

SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sotto indicate Società:

- CASTELLETTESE matricola 11230
- CAMERI matricola 65412
- GATTICO-VERUNO matricola 951611
- SESTESE matricola 49030
- UNION VILLA CASSANO matricola 675110
- MONATE CALCIO matricola 962906

ELENCHI GIOCATORI

Le Società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco completo dei calciatori che intendono utilizzare, fino a un massimo di N° 10

PRESTITI

Non sono consentiti prestiti.

SVOLGIMENTO MANIFESTAZIONE

Girone unico le squadre si incontrano in mini gare di sola andata 3 contro 3 su campi di dimensioni ridotte e porte di dimensioni ridotte, palloni n.3

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

LO ZOO

TUTTI CONTRO TUTTI

i giochi avranno una durata di 10 min.

Le mini gare avranno una durata di ~~10~~ min.

CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche-



A.C.D. CASTELLETTESE

Via Varallo Pombia, 12 - 28053 Castelletto Sopra Ticino (NO),
Tel/Fax: 0331962672 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista, in particolare e' obbligatoria la partecipazione ai giochi ludico didattici e i giocatori devono prendere parte almeno ad una mini gara completa senza essere sostituiti sino al termine della stesse tranne che per validi motivi di salute.

ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (auto arbitraggio)

RECLAMI

Visto lo spirito ludico della manifestazione non sono consentiti reclami.

ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa FIGC, L'organizzazione del torneo e' 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 Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'



Segretario

Responsabile organizzazione Sig. Tropeano Luigi tel. 3316014150



A.C.D. CASTELLETTESE

Va Varallo Pomba, 12 28053 Castelletto Sopra Ticino (VC)
Tel/Fax: 0331962572 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



PROGRAMMA TORNEO PICCOLLI AMICI

ore 14.30

campo blu MONATE - CASTELLETTESE
campo giallo UNION VILLA - GATTICO VERUNO
campo rosso CAMERI - SESTESE

ore 15.00

campo blu CAMERI - GATTICO VERUNO
campo giallo SESTESE - CASTELLETTESE
campo rosso UNION VILLA - MONATE

ore 15.30

campo blu GATTICO VERUNO - CASTELLETTESE
campo giallo SESTESE - MONATE
campo rosso CAMERI - UNION VILLA

ore 16.00

campo blu CASTELLETTESE - CAMERI
campo giallo MONATE - GATTICO VERUNO
campo rosso UNION VILLA - SESTESE

ore 16.30

campo blu MONATE - CAMERI
campo giallo SESTESE - GATTICO VERUNO
campo rosso UNION VILLA - CASTELLETTESE

PARTITA CFT PER L'ATTIVITÀ DI BASE

PARTITA CFT



15 minuti



18x25 metri



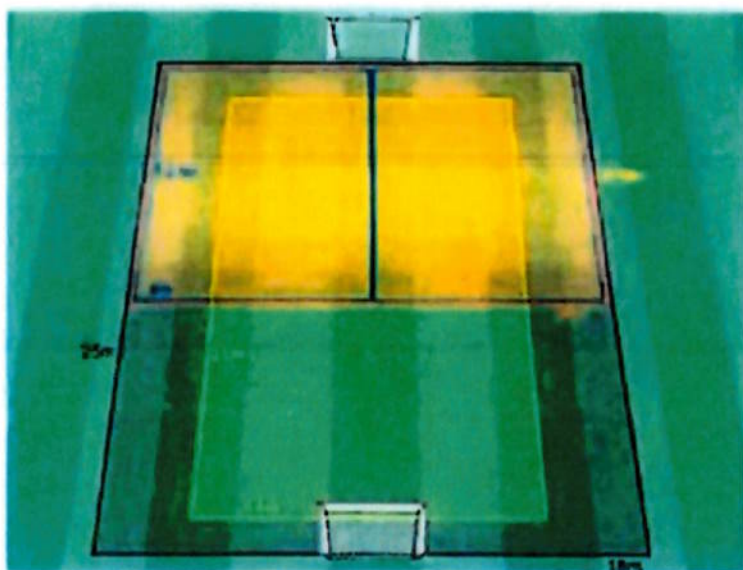
10 giocatori

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 schematizzazione 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 abilità degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 1 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 18x25m

5vs5: 1 campo da 18x25 m

Comportamenti privilegiati

Manifestare iniziativa personale nel duello 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; abbattere rapidamente azioni motorie.

Dimostrare di saper dominare il pallone utilizzando diverse qualità tecniche e superficiali del corpo; abbattere un'azione all'esecuzione.

- Conoscere le regole del gioco ed applicarle in autonomia applicando l'autoribattaggio.



Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni in seguito all'azione
2. Cercare efficacemente l'imprevisto
3. Evidenziare comportamenti positivi
4. Favorire elevati densità esperienze
5. Prediligere acquisizione principi di gioco

6. Arrivare alla pratica dell'autoribattaggio
7. Stimolare conoscenza del calcio
8. Sperimentare esperienze in diverse zone di campo
9. Individuare l'intervento di azione
10. Sviluppare sedute di allenamento destrutturato

CIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

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 fanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarlo 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, giraffe e gorilla ecc.

Variazione 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 andando 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. Competenza adeguata all'età
5. Inserire strategie di gioco

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

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



10 giocatori

Descrizione

I 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 (dalle 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 su una 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 rilanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

Il complesso di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte. Siamo a disposizione, 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 entrati a fine 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.



1. Favorire l'iniziativa personale
2. Suddividere l'attività per gruppi
3. Relazionarsi con gli altri in modo propositivo
4. Ridurre al minimo i tempi morti
5. Sfida e confronto individuale

Presupposti rappresentati



6. Promuovere l'autoregolazione
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Orientare feedback su parametri essenziali
9. Evitare paragoni tra compagni
10. Utilizzare materiali di forma e tipologia diverse