Data 17 Aprile 2025

Protocollo 56/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
SPARTA NOVARA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Baby cup – Piccoli amici – 27/04/2025

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

Via Tiziano Vecellio, 8 – 10126 Torino – Tel. 011.5654611
web: piemontevda.lnd.it E-mail: piemontevda@lnd.it – pec: figc.lnd.crpiemontevaosta@legalmail.it

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD SPARTA NOVARA

VIA ALCAROTTI 2 CITTÀ NOVARA CAP 28100

TEL 0321 397397 FAX MAIL info@spartacalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE ☒ REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☐ LOCALE

DENOMINATA: BABY CUP

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 27 APRILE 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA GEROSA 9 NOVARA

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)**

ASD SPARTA NOVARA (940735) - SSD VARESINA (932361) - ASD VELA MESERO - (54670)
ASD CANEGRATE (952781) - ASD ACC BORGOMANERO (937859) - ACD SEDRIANO (952723)

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° 8

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

GIRONE ALL'ITALIANA CON INCONTRI DI SOLA ANDATA
SENZA NESSUNA CLASSIFICA

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)

DUELLO

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 5 MINUTI CIASCUNO

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

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.

TIMBRO SOCIETÀ

A.S.D. SPARTA NOVARA CALCIO - NOVARA

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

ASD Sparta Novara

Baby '18 Cup

Domenica 27 Aprile 2025

A ASD Sparta Novara (940735)
B ACD Sedriano (952723)
C ASD Vela Mesero (54670)
D SSD Varesina (932361)
E ASD Acc Borgomanero (937859)
F ASD Canegrate (952781)

COMITATO REGIONALE LOMBARDIA F.I.G.C. L.N.D.

Baby '18 Cup

Domenica 27 Aprile 2025

Piccoli Amici

tempo unico da 10 minuti

A	**Sparta Novara**
B	**Sedriano**
C	**Vela Mesero**
D	**Varesina**
E	**Acc Borgomanero**
F	**Canegrate**

	campo 1		campo 2		riposa	
ore 14.30	**A - B**	**Sparta N. - Sedriano**	**C - D**	**Vela Mesero - Varesina**	**E - F**	**Acc Borgomanero e Canegrate**
ore 14.50	A - C	Sparta N. - Vela Mesero	E - F	Acc Borgomanero e Canegrate	B - D	Sedriano e Varesina
ore 15.20	**E - D**	Acc Borgomanero - Varesina	**B - F**	**Sedriano - Canegrate**	**A - C**	**Sparta e Vela Mesero**
ore 15.40	A - D	Sparta - Varesina	C - F	Vela Mesero - Canegrate	B - E	Sedriano e Acc Borgomanero
ore 16.00	**B - E**	**Sedriano - Acc Borgomanero**	**D - F**	**Varesina - Canegrate**	**A - C**	**Sparta e Vela Mesero**
ore 16.20	A - E	Sparta - Acc Borgomanero	C - B	Vela Mesero - Sedriano	D - F	Varesina e Canegrate
ore 16.40	A - F	**Sparta - Canegrate**	**D - B**	**Varesina Sedriano**	**C - E**	**Vela Mesero e Acc Borgomanero**
ore 17.00	C - E	Vela Mesero e Acc Borgomanero				

Campo sportivo Gerosa
via Gerosa - Novara

COMITATO REGIONALE F.I.G.C. L.N.D. D'AOSTA

DUELLO

LE STATUE

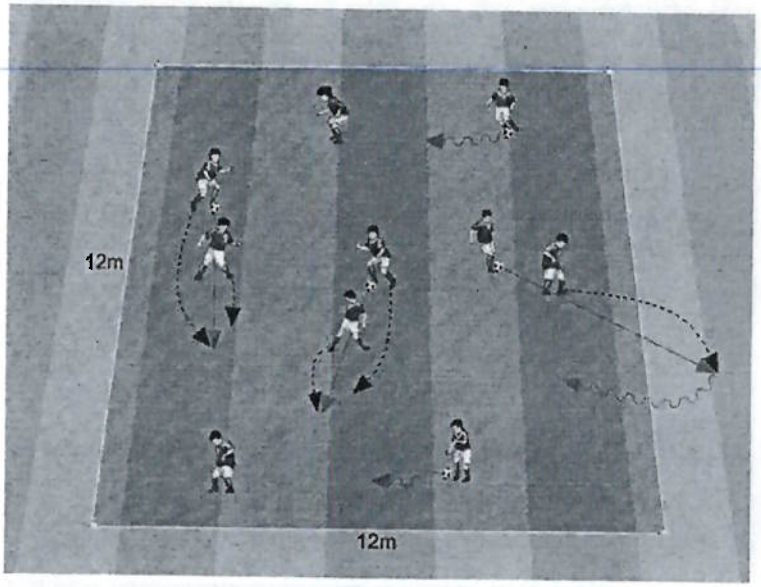
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano 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 sifda 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 tenerela per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tala che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il posssesso 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 fluisce 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

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO

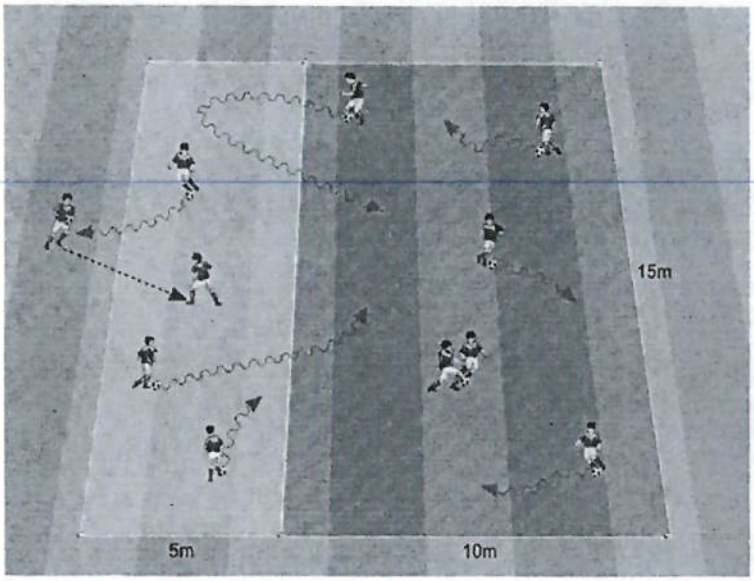
15 minuti | 15x15 metri | 10 giocatori

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 organzzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri escutivi sono variabili