



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA



Lettera autorizzazione Tornei Provinciali stagione 2025 - 2026

Novara, 09/01/2026

PROTOCOLLO : N° 11

Spett.le Società

A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA

NOVARA

Oggetto: Autorizzazione Torneo PRIMI CALCI

Denominato: - (TUTTI IN PALESTRA)

Data Tornei - DAL 10/01/2026 AL 07/02/2026

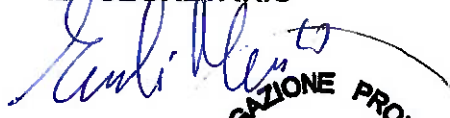

La delegazione provinciale di Novara, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

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. _____
LND - FIGC
Via _____
Cap _____ Città _____

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società _____ A.S.D. Sportiva Caltignaga _____ Matricola 949305

Via _____ dello Sport _____ n° 1

Città _____ Caltignaga _____ Provincia NO cap 28010

Tel. +39 333 2092214 Fax _____ Mail sscaltignaga@libero.it

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

Regionale ☐

Provinciale ☒

Locale ☐

Denominato _____ Tutti in Palestra

Svolgimento: Dal 10 gennaio Al 7 febbraio

Riservato alle seguenti Categorie:

☐ Under 17 Anno 2009 - 2010

☐ Under 16 Anno 2010

☐ Under 15 Anno 2011 - 2012

☐ Under 14 Anno 2012

☐ Esordienti 1° Anno 01.01.2014 - 31.12.2014

☐ Esordienti 2° Anno 01.01.2013 - 31.12.2013

☐ Esordienti Misti 01.01.2013 - 31.12.2014

☒ Primi Calci 01.01.2017 - 31.12.2018

☐ Pulcini 1° anno 01.01.2016 - 31.12.2016

☐ Pulcini 2° Anno 01.01.2015 - 31.12.2015

☐ Pulcini Misti 01.01.2015 - 31.12.2016

☐ Altro _____

Responsabile organizzazione sig. _____ Alessi Giuseppe

Tel. +39 338 3776320

Data 19.12.2025



A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. Sportiva Caltignaga

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☒ LOCALE ☐

DENOMINATO: Tutti in Palestra

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10, 17, 24 e 31 gennaio e 7 febbraio 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Palestra Comunale di Caltignaga, Via Roma, Caltignaga

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO**

REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2017**

AL 31/12/2019 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO

ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL

SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S.

ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL

TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I

NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER

VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL

SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
A.S.D. Sportiva Caltignaga A	949305	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	77692
A.S.D. Sportiva Caltignaga B	949305	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	77692
A.S.D. Pernatese 1928 A	36910	A.S.D. Accademia del Talento A	951520
A.S.D. Pernatese 1928 B	36910	A.S.D. Accademia del Talento B	951520
A.S.D. Beavers A	943453	A.S.D. Carpignano 1918 A	10150
A.S.D. Beavers B	943453	A.S.D. Carpignano 1918 B	10150

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE

PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI)

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 6 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Vedere allegato

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- ☒ LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI CIASCUNO
- ☐ LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO
- ☐ LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- ☐ LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

ART.10 TIRI DI RIGORE NON SONO CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI NON SONO CONSENTITI

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI COMPETENZA

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 0; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

ART.16 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.17 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. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Trinca Simone

TEL. 347 4191552



**SETTORE
GIOVANILE**

1 2 LIVELLO 3 4

**ASD SPORTIVA
CALTIGNAGA**



I. Giornata, 10 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Beavers A	A.S.D. Pernatese 1928 A	14.00, 3 tempi 12'
A.S.D. Accademia del Talento A	A.S.D. Sportiva Caltignaga A	14.45, 3 tempi 12'
A.S.D. Carpignano 1918 A	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	15.30. 3 tempi 12'

II. Giornata, 17 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	A.S.D. Beavers A	14.00, 3 tempi 12'
A.S.D. Sportiva Caltignaga A	A.S.D. Carpignano 1918 A	14.45, 3 tempi 12'
A.S.D. Pernatese 1928 A	A.S.D. Accademia del Talento A	15.30. 3 tempi 12'

III. Giornata, 24 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Accademia del Talento A	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	14.00, 3 tempi 12'
A.S.D. Pernatese 1928 A	A.S.D. Sportiva Caltignaga A	14.45, 3 tempi 12'
A.S.D. Beavers A	A.S.D. Carpignano 1918 A	15.30. 3 tempi 12'

IV. Giornata, 31 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	A.S.D. Pernatese 1928 A	14.00, 3 tempi 12'
A.S.D. Beavers A	A.S.D. Sportiva Caltignaga A	14.45, 3 tempi 12'
A.S.D. Carpignano 1918 A	A.S.D. Accademia del Talento A	15.30. 3 tempi 12'

V. Giornata, 7 febbraio 2026

Inizio

A.S.D. Accademia del Talento A	A.S.D. Beavers A	14.00, 3 tempi 12'
A.S.D. Sportiva Caltignaga A	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio A	14.45, 3 tempi 12'
A.S.D. Pernatese 1928 A	A.S.D. Carpignano 1918 A	15.30. 3 tempi 12'

Società _____ Colore Maglia _____

Referente Sig. _____ Cellulare _____





**SETTORE
GIOVANILE**
1 2 LIVELLO 3 4

**ASD SPORTIVA
CALTIGNAGA**



I. Giornata, 10 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Beavers B	A.S.D. Pernatese 1928 B	16.15, 3 tempi 10'
A.S.D. Accademia del Talento B	A.S.D. Sportiva Caltignaga B	17.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Carpignano 1918 B	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	17.45. 3 tempi 10'

II. Giornata, 17 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	A.S.D. Beavers B	16.15, 3 tempi 10'
A.S.D. Sportiva Caltignaga B	A.S.D. Carpignano 1918 B	17.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Pernatese 1928 B	A.S.D. Accademia del Talento B	17.45. 3 tempi 10'

III. Giornata, 24 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Accademia del Talento B	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	16.15, 3 tempi 10'
A.S.D. Pernatese 1928 B	A.S.D. Sportiva Caltignaga B	17.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Beavers B	A.S.D. Carpignano 1918 B	17.45. 3 tempi 10'

IV. Giornata, 31 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	A.S.D. Pernatese 1928 B	16.15, 3 tempi 10'
A.S.D. Beavers B	A.S.D. Sportiva Caltignaga B	17.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Carpignano 1918 B	A.S.D. Accademia del Talento B	17.45. 3 tempi 10'

V. Giornata, 7 febbraio 2026

Inizio

A.S.D. Accademia del Talento B	A.S.D. Beavers B	16.15, 3 tempi 10'
A.S.D. Sportiva Caltignaga B	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio B	17.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Pernatese 1928 B	A.S.D. Carpignano 1918 B	17.45. 3 tempi 10'

Società _____ Colore Maglia _____

Referente Sig. _____ Cellulare _____



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



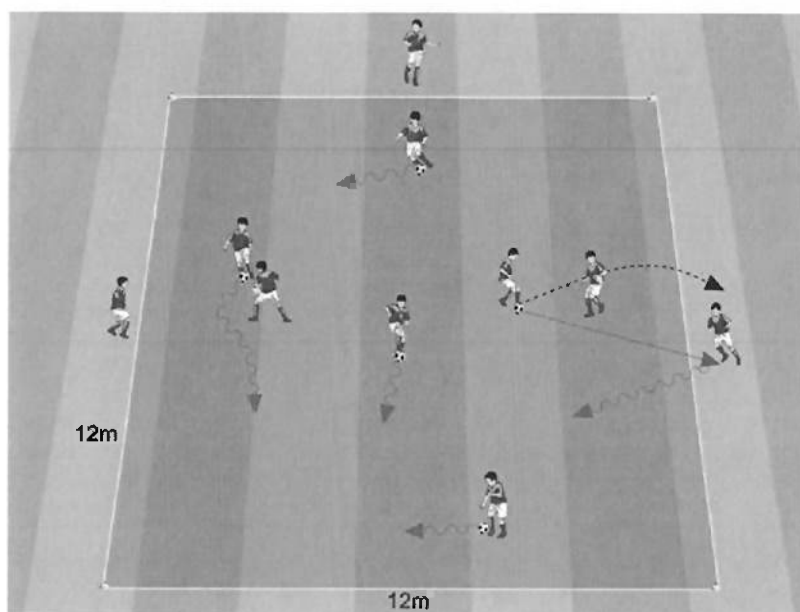
10 giocatori

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**

- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



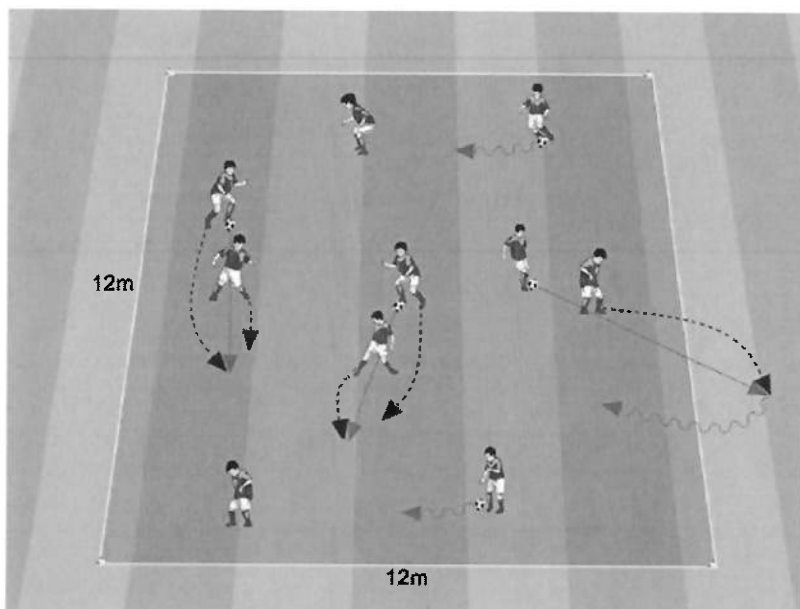
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano 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 sfida 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 tenerla 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 tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso 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



- Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
- Attività già predisposte prima inizio seduta
- Rinforzare giocatori in caso di necessità
- Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
- Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
- Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Favorire gioco orientato al rischio
- Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA

Lettera autorizzazione Tornei Provinciali stagione 2025 - 2026

Novara, 09/01/2026

PROTOCOLLO : N° 12

Spett.le Società

A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA

NOVARA

Oggetto: Autorizzazione Torneo PICCOLI AMICI

Denominato: - (TUTTI IN PALESTRA)

Data Tornei - DAL 10/01/2026 AL 07/02/2026

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

[Handwritten signature]

IL DELEGATO

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

[Handwritten signature of Michele Verdicchio]



Spett.le C. R. _____
LND - FIGC
Via _____
Cap _____ Città _____

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società _____ A.S.D. Sportiva Caltignaga _____ Matricola 949305
Via _____ dello Sport _____ n° 1
Città _____ Caltignaga _____ Provincia NO cap 28010
Tel. +39 333 2092214 Fax _____ Mail sscaltignaga@libero.it

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

Regionale ☐

Provinciale ☒

Locale ☐

Denominato _____ Tutti in Palestra _____

Svolgimento: Dal 10 gennaio Al 7 febbraio

Riservato alle seguenti Categorie:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Under 17 Anno 2009 - 2010 | <input type="checkbox"/> Under 16 Anno 2010 |
| <input type="checkbox"/> Under 15 Anno 2011 - 2012 | <input type="checkbox"/> Under 14 Anno 2012 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno 01.01.2014 - 31.12.2014 | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno 01.01.2013 - 31.12.2013 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti 01.01.2013 - 31.12.2014 | <input type="checkbox"/> Primi Calci 01.01.2017 - 31.12.2018 |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° anno 01.01.2016 - 31.12.2016 | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno 01.01.2015 - 31.12.2015 |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti 01.01.2015 - 31.12.2016 | <input checked="" type="checkbox"/> Altro Piccoli Amici 01.01.2019 - 31.12.2020 |

Responsabile organizzazione sig. _____ Alessi Giuseppe

Tel. +39 338 3776320

Data 19.12.2025



A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

Stagione Sportiva 2025/2026

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. Sportiva Caltignaga

VIA dello Sport 1

CITTÀ Caltignaga

CAP 28010

TEL

FAX

MAIL

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

☐ REGIONALE

☒ PROVINCIALE

☐ LOCALE

DENOMINATA: Tutti in palestra

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 11, 18 e 25 gennaio 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Palestra Comunale di Caltignaga

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 01.01.2019 AL COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

A.S.D. Sportiva Caltignaga 949305, A.S.D. Pernatese 1928 36920, A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio 77692,

G.S.D. Libertas Rapid 203023

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° _____

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

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)

Vuoi giochi obbligati

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

**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.



A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

A handwritten signature in black ink, appearing to read "F. Lotti", written over a horizontal line.



SETTORE
GIOVANILE
1 2 LIVELLO 3 4

ASD SPORTIVA
CALTIGNAGA



I. Giornata, 11 Gennaio 2026

Inizio

G.S.D. Libertas Rapid	A.S.D. Pernatese 1928	10.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio	A.S.D. Sportiva Caltignaga	11.00, 3 tempi 10'

II. Giornata, 18 Gennaio 2026

Inizio

A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio	A.S.D. Pernatese 1928	10.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Sportiva Caltignaga	G.S.D. Libertas Rapid	11.00, 3 tempi 10'

III. Giornata, 25 Gennaio 2026

Inizio

G.S.D. Libertas Rapid	A.S.D. Oleggio Sportiva Oleggio	10.00, 3 tempi 10'
A.S.D. Pernatese 1928	A.S.D. Sportiva Caltignaga	11.00, 3 tempi 10'

Società _____ Colore Maglia _____

Referente Sig. _____ Cellulare _____



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



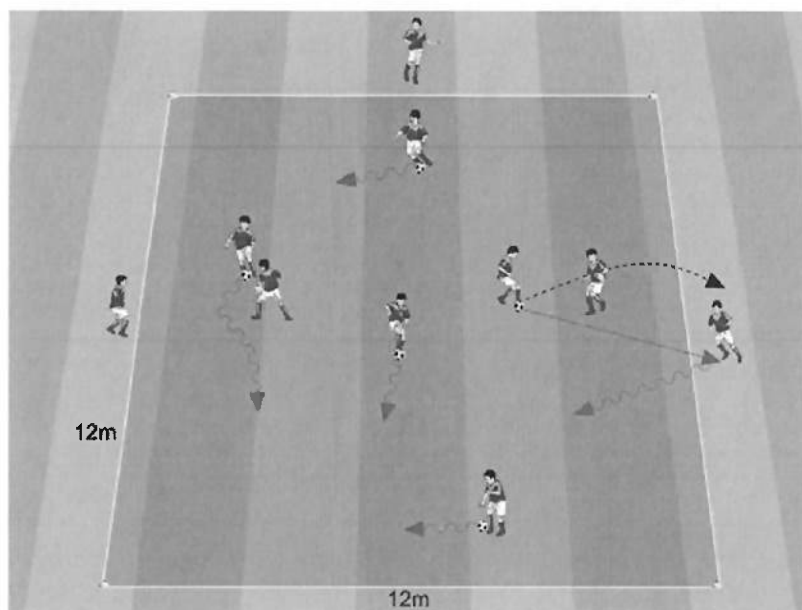
10 giocatori

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 entrane 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

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



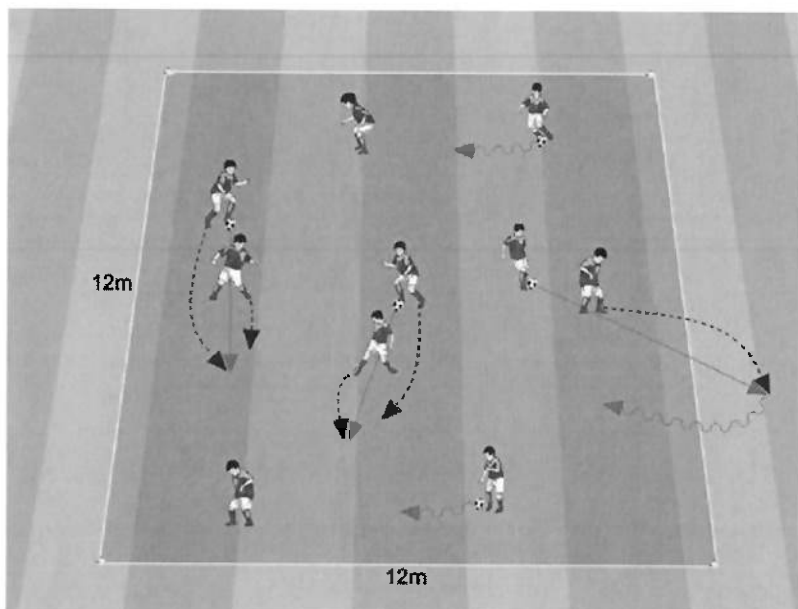
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano 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 sfida 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 tenerla 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 tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso 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