



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA

**Lettera autorizzazione Tornei Provinciali stagione 2025 - 2026**

Novara, 19/01/2026

PROTOCOLLO : N° 13

Spett.le Società

A.S.D. VOLUNTAS NOVARA

NOVARA

**Oggetto: Autorizzazione Torneo PICCOLI AMICI**

**Denominato: - ( TORNEO DI SAN GAUDENZIO )**

**Data Tornei - 22/01/2026**

**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)



*Michele Verdicchio*



Spett.le C. R. Delegazione Novara  
LND - FIGC  
Via Melchioni, 8  
Cap 28100 Città Novara

**RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali**

La Società ASD VOLUNTAS NOVARA Matricola 57310  
Via San Bernardino n° 35  
Città Novara Provincia NO cap 28100  
Tel. 346.7220990 Fax \_\_\_\_\_ Mail voluntasnovara@gmail.com

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

Regionale

Provinciale

Locale

Denominato Torneo di San Gaudenzio

Svolgimento: Dal 22 Gennaio 2025 Al 22 Gennaio 2025

**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 | <u>01.01.2014 - 31.12.2014</u> | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno | <u>01.01.2013 - 31.12.2013</u> |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti   | <u>01.01.2013 - 31.12.2014</u> | <input type="checkbox"/> Primi Calci        | <u>01.01.2017 - 31.12.2018</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° anno    | <u>01.01.2016 - 31.12.2016</u> | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno    | <u>01.01.2015 - 31.12.2015</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti      | <u>01.01.2015 - 31.12.2016</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Altro   | <u>Piccoli Amici</u>           |

Responsabile organizzazione sig. Isabella Marzi

Tel. 333.478.8669

Data 14/01/2026





## A.s.d. Voluntas Novara

### REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

#### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VOLUNTAS NOVARA

VIA SAN BERNARDINO, 35 CITTÀ NOVARA CAP 21800

TEL 3467220990 FAX MAILvoluntasnovara@gmail.com

IDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE  
A CARATTERE DENOMINATA: TORNEO DI SAN GAUDENZIO  
IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 22 GENNAIO  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALA SPORT - NOVARELLO

#### 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 COMPIMENTO 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. VOLUNTAS NOVARA (57310) - OLIMPIA SANT'AGABIO (920682) -  
LIBERTAS RAPID (203023) - ASD POLISPORTIVA SAN GIACOMO (912159)

#### 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° 10

#### 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

DOPPIO GIOCHI LUDICI, OGNI SQUADRA SI SCONTRERA' CON TUTTE LE AVVERSARIE - VEDASI ALLEGATO CALENDARIO

#### 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 - 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 15 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 VÁLDI 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.



**IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ**  
Av. Alessio Cerniglia



## A.s.d. Voluntas Novara

### Calendario Torneo San Gaudenzio e scheda tecnica dei giochi

10.00 - 10.40

Attività FIGC (Duello & Giochi di tecnica)

10.45 - 10.55

Campo 1 → Voluntas A - Voluntas B

Campo 2 → San Giacomo A - San Giacomo B

Riposo → Olimpia, Libertas

11.00 - 11.10

Campo 1 → Voluntas A - San Giacomo A

Campo 2 → Voluntas B - San Giacomo B

Riposo → Olimpia, Libertas

11.15 - 11.25

Campo 1 → Voluntas A - San Giacomo B

Campo 2 → Voluntas B - San Giacomo A

Riposo → Olimpia, Libertas

11.30 - 11.40

Campo 1 → Voluntas A - Olimpia

Campo 2 → Voluntas B - Libertas

Riposo → San Giacomo A, San Giacomo B

11.45 - 11.55

Campo 1 → Voluntas B - Olimpia

Campo 2 → Voluntas A - Libertas

Riposo → San Giacomo A, San Giacomo B

12.00 - 12.10

Campo 1 → San Giacomo A - Olimpia

Campo 2 → San Giacomo B - Libertas

Riposo → Voluntas A, Voluntas B

12.15 - 12.25

Campo 1 → San Giacomo B - Olimpia

Campo 2 → San Giacomo A - Libertas

Riposo → Voluntas A, Voluntas B

12.30 - 12.40

Campo 1 → Olimpia - Libertas

Campo 2 → Voluntas A - San Giacomo A (recupero)

Riposo → Voluntas B, San Giacomo B

12.45 - 12.55

Campo 1 → Voluntas B - San Giacomo B (recupero)

Campo 2 → Voluntas A - Olimpia (controllo equilibri)

Riposo → Libertas, San Giacomo A

## GIOCHI DI TECNICA

### LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



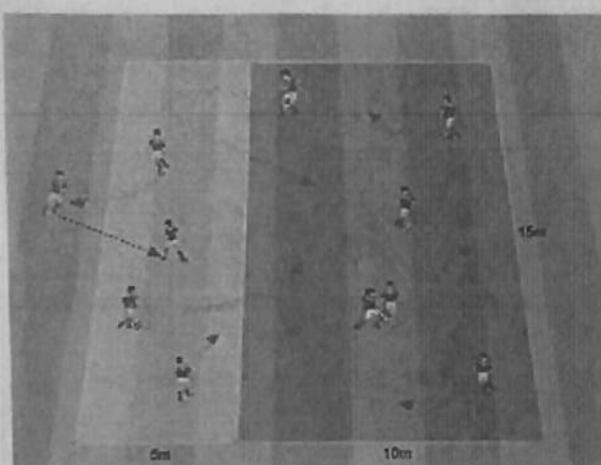
10 giocatori

#### 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 varicare 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



- Adattare regole su risposte giocatori
- Campo già organizzato
- Ambiente contestualizzato
- Complessità adeguata all'età
- Inserita strategia di gioco

- Regole inserite in modo progressivo
- Stimolare conscienza sport
- Dare feedback su parametri esecutivi
- Premiare l'impegno profuso
- Parametri esecutivi sono variabili



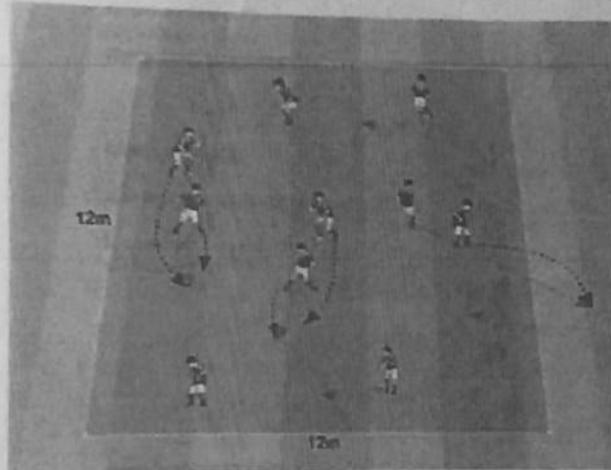
## DUELLO

### Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno la palla, 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 disegnazione) 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 pesca sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenerne 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.



### Possibili ambientazioni

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, colpita 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 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", giochi fluiscendolo
- Attività già predisposte prima l'aulica 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
- Equalizzare interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti