



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 06 giugno 2023

Spett.le società

**FORNO**

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

#### **"2° MEMORIAL GIUSEPPE E MAURO ROSTAGNO" - Primi Calci 2014 - 17 giugno 2023**

La Delegazione Distrettuale di Ivrea, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo indicato 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 queste ultime.

*"Lo svolgimento del torneo è subordinato al rispetto del protocollo FIGC del 22/12/2022 u.s., versione 2 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione sportiva 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento della diffusione del contagio da COVID-19" reperibile sul sito [www.figc.it](http://www.figc.it)"*

Cordiali saluti

*Il segretario della Delegazione*

FIGC LND SGS  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 6A - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

*Il delegato della Delegazione*

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE LOCALE DI IVREA  
IL DELEGATO  
(Roberto Drago)



A.S.D. G.S. FORNO  
CAMPO SPORTIVO GIUSEPPE ROSTAGNO  
VIA CASTAGNERI – 10084 – FORNO C.SE (TO)  
[gs.fornocalcio@libero.it](mailto:gs.fornocalcio@libero.it)  
[www.asdgsforno.it](http://www.asdgsforno.it)



## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII 2014

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **GS FORNO**

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE: **PROVINCIALE**

DENOMINATO: **2° MEMORIAL GIUSEPPE E MAURO ROSTAGNO**

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_ CHE SI

DISPUTERÀ NEI GIORNI **SABATO 17 GIUGNO**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **GIUSEPPE ROSTAGNO, FORNO C.SE, VIA CASTAGNERI**

### ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PRIMI CALCII REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2014 AL 31/12/2015

### 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 PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 GIOCATORI

### ART.5 SOSTITUZIONI

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; TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO.

### ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

**GS FORNO, VALLORCO, VALMALONE, RIVAROLESE, AGLIE'.**

**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° 1 GIRONI DA N°5 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:

- RE DEI PORTIERI
- AUTOSCONTRI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 84 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696



A.S.D. G.S. FORNO  
CAMPO SPORTIVO GIUSEPPE ROSTAGNO  
VIA CASTAGNERI – 10084 – FORNO C.SE (TO)  
[gs.fornocalcio@libero.it](mailto:gs.fornocalcio@libero.it)  
[www.asdgsforno.it](http://www.asdgsforno.it)



#### ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

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

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

#### 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 50.00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

#### 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.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GROSSO DANIELE

TEL. 3484190553



FIGC LND SGS  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 84 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424698



A.S.D. G.S. FORNO  
CAMPO SPORTIVO G. ROSTAGNO.  
VIA CASTAGNERI - 10084, FORNO C.SE (TO)

[gs.fomocalcio@libero.it](mailto:gs.fomocalcio@libero.it)

[www.asdgsforno.it](http://www.asdgsforno.it)

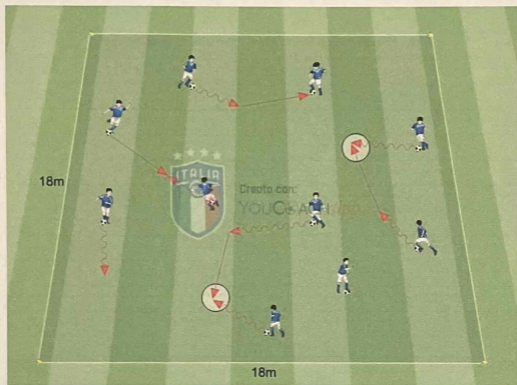
## 2° MEMORIAL GIUSEPPE & MAURO ROSTAGNO

PRIMI CALCI 2014

2 TEMPI DA 10' - 5 VS 5 - AUTOARBITRAGGIO - GIRONE UNICO  
SABATO 17 GIUGNO PRESSO IL CAMPO SPORTIVO GIUSEPPE ROSTAGNO, A  
FORNO C.SE, VIA CASTAGNERI

ORARIO	PARTITA	RISULTATO
9.30 - 10.00	GS FORNO - VALLORCO	
10.00 - 10.30	VALMALONE - RIVAROLESE	
10.30 - 11.00	GS FORNO - AGLIE'	
11.00 - 11.30	VALMALONE - VALLORCO	
11.30 - 12.00	RIVAROLESE - AGLIE'	
12.00 - 12.30	VALMALONE - GS FORNO	
12.30 - 14.00	PAUSA PRANZO	
14.00 - 14.30	VALLORCO - RIVAROLESE	
14.30 - 15.00	VALMALONE - AGLIE'	
15.00 - 15.30	GS FORNO - RIVAROLESE	
15.30 - 16.00	VALLORCO - AGLIE'	
16.15	PREMIAZIONE	

## GLI AUTOSCONTRI



### ORGANIZZAZIONE

Si gioca all'interno di un campo di forma quadrata. Dieci giocatori partono ciascuno con un pallone.

### DESCRIZIONE

Dieci giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

### REGOLE

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

### VARIANTI

- Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

## GLI AUTOSCONTRI

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo.

### VARIANTI

Varianti per i Piccoli Amici:

1. Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

### TEMI PER L'ALLENATORE

- **POSSIBILE AMBIENTAZIONE:**
  - Lo spazio di gioco rappresenta la "giostra degli autoscontri" ed il pallone è "l'autoscontro" attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.
- **COMPORAMENTI PRIVILEGIATI:**
  - Ricercare gli spazi liberi in conduzione palla allontanandosi dal traffico, in questo modo il giocatore diminuisce il rischio di essere preso e aumenta la possibilità di valutare quale pallone convenga provare a colpire;
  - Differenziare la conduzione del pallone a seconda delle situazioni di gioco, cambiare direzione di guida e spostare rapidamente la palla qualora un avversario cerchi di colpirla;
  - Calciare la palla riuscendo ad imprimere la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace.
- **PRESUPPOSTI - dalla teoria alla pratica -**
  1. Fornire indicazioni in seguito all'azione
  2. Utilizzare spazi di gioco modulari
  3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
  4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
  5. Da esercizio a gioco
  6. Favorire comunicazione tra pari
  7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
  8. Promuovere gioco che sviluppa responsabilità
  9. Evitare paragoni tra giocatori
  10. Variare i parametri esecutivi

## IL RE DEI PORTIERI



### ORGANIZZAZIONE

Quattro giocatori si posizionano all'interno di uno spazio rettangolare (chiamato area di partenza) definito di fronte ad una porta difesa da un portiere. La porta è larga 4 metri. Solo tre dei quattro giocatori all'interno dell'area di partenza sono in possesso di un pallone. Si realizzano due stazioni diverse che coinvolgono cinque giocatori ciascuna. In ogni stazione il gioco si svolge in modo autonomo.

### DESCRIZIONE

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

### REGOLE

- In base all'esito dell'azione di tiro, si sviluppano rotazioni diverse nei ruoli di gioco:
  - In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette all'unico compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
  - In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
  - In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa, si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.
- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara a contrastare l'azione successiva.

## IL RE DEI PORTIERI

- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (quando distratto o non ha ancora preso posizione all'interno della porta): questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di partecipazione dei giocatori.
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record di parate da cercare di battere.

### NOTE

- Ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare sia la relazione tra compagni (attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa) che il gesto tecnico del passaggio.

### VARIANTI

Varianti per i Piccoli Amici:

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque valida la divisione in due gruppi da cinque giocatori).
- All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante successivo, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

### TEMI PER L'ALLENATORE

- POSSIBILE AMBIENTAZIONE:**
  - Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il "re dei portieri". Il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi, risulterà essere il vincitore del concorso.
- COMPORAMENTI PRIVILEGIATI:**
  - Calciano in porta nella direzione dove c'è più spazio libero evitando di tirare addosso al portiere.
  - Recuperare velocemente palla in seguito al termine dell'azione per trasmetterla al compagno in attesa.
  - Il portiere affronta con coraggio l'avversario uscendo dalla linea di porta e togliendo spazio di gioco all'attaccante.
- PRESUPPOSTI - dalla teoria alla pratica -**
  - Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento
  - Usare una struttura di allenamento a stazioni
  - Gestire il risultato in modo equilibrato
  - Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
  - Trasformare esercizi in giochi
  - Favorire la comunicazione tra pari
  - Parlare di eventi sportivi, partite, giocatori e incentivare a seguire lo sport
  - Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
  - Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità
  - Proporre seduta destrutturata