



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 12 dicembre 2023

Spett.le società

**GS FORNO**

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

#### **“Torneo Christmas Cup” - Piccoli Amici - 16/12/2023**

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.

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)

## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

**ORGANIZZAZIONE**  
 LA SOCIETÀ GS FORNO \_\_\_\_\_  
 VIA CASTAGNERI \_\_\_\_\_ CITTÀ FORNO CANAVESE \_\_\_\_\_ CAP 10084  
 TEL 3407512380 \_\_\_\_\_ FAX \_\_\_\_\_ MAIL gs.fornocalcio@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE  
 DENOMINATA: CHRISTMAS CUP  
 IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_  
 CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 16 DICEMBRE 2023  
 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO SERGIO BENETTI

**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 01.01.2017**  
 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)  
 GS FORNO, BOSCONERESE, VALLORCO, VALMALONE, RIVAROLESE  
 710773 73849 913683 940996 930581

**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  
 GIRONE UNICO COMPOSTO DA N.5 SQUADRE CHE SI SFIDERANNO IN GARE DI SOLA ANDATA

**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)**  
 RE DEI PORTIERI \_\_\_\_\_  
 AUTOSCONTRI \_\_\_\_\_

**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 10 MINUTI CIASCUNO

**FIGC LND SGS**  
 Delegazione Distrettuale di Ivrea  
 Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
 Tel. 0125 424696

**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 FINO 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ  
MAURO TURIGLIATTO

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Mauro Turigliatto".

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

## GIOCHI DI TECNICA

## IL RE DEI PORTIERI

15 minuti

20x16 metri

10 giocatori

**Descrizione**  
4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. 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 caso di gol da parte dell'attaccante il portiere prende il pallone e lo trasmette al 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.

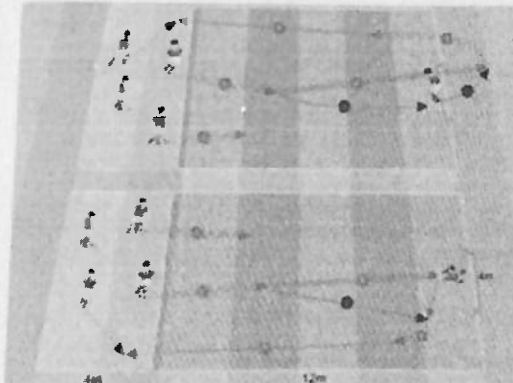
In entrambi i casi il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.

Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara a contrastare l'azione successiva.

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 (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di gioco dei partecipanti).

Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente. Questo numero diventa di volta in volta il nuovo record personale da cercare di battere.

**NOTA:** ogni gruppo gioca con 3 soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

**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 "re dei portieri".

**Varianti per i Piccoli Amici**

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in due gruppi da 5 giocatori).
- All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

**Comportamenti privilegiati**

Calcicare in porta nella direzione dove c'è più spazio libero e non addosso al portiere.

Recuperare velocemente palla in seguito ad un errore di tiro o all'uscita dalla porta 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 rappresentati**

1. Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento.
2. Usare una struttura di allenamento a stazioni.
3. Gestire il risultato in modo equilibrato.
4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco.
5. Trasformare esercizi in giochi.
6. Favorire la comunicazione tra pari.
7. Parlare di eventi sportivi, parlate giocatori e incentivare a seguire lo sport.
8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali.
9. Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità.
10. Proporre seduta destrutturata.

## GIOCHI DI TECNICA

## GLI AUTOSCONTRI

15 minuti

18x18 metri

10 giocatori

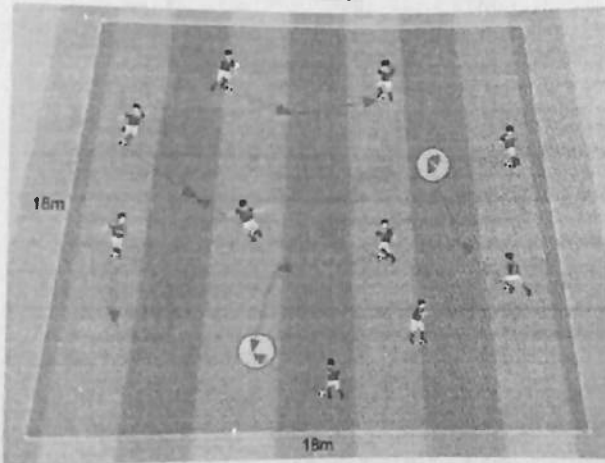
**Descrizione**  
10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

**Regole**

Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore. Nel caso i punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco: ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto. In 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 in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.

**Varianti:**

• se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario: per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro).

**Possibile ambientazione**

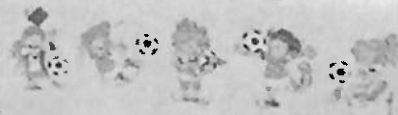
Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.

 **Variante per i Piccoli Amici**

• Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsi 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.

**Comportamenti 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 imprimerle la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace.

**Presupposti rappresentati**

1. Fornire indicazioni in seguito all'azione
2. Utilizzare spazi di gioco modulari
3. Insegnare a gestire l'emozione propria 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



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

**CHRISTMAS CUP**  
**PICCOLI AMICI 2017/2018**

CAMPO	ORARIO	PARTITA
PALAZZETTO	9.00 - 9.30	GS FORNO - VALMALONE
PALAZZETTO	9.30 - 10.00	VALLORCO - BOSCONERESE
PALAZZETTO	10.00 - 10.30	GS FORNO - RIVAROLESE
PALAZZETTO	10.30 - 11.00	VALMALONE - VALLORCO
PALAZZETTO	11.00 - 11.30	BOSCONERESE - RIVAROLESE
PALAZZETTO	11.30 - 12.00	GS FORNO - VALLORCO
<b>PAUSA PRANZO</b>		
PALAZZETTO	13.30 - 14.00	VALMALONE - BOSCONERESE
PALAZZETTO	14.00 - 14.30	VALLORCO - RIVAROLESE
PALAZZETTO	14.30 - 15.00	GS FORNO - BOSCONERESE
PALAZZETTO	15.00 - 15.30	VALMALONE - RIVAROLESE
<b>15.30 PREMIAZIONE</b>		

N.2 TEMPI DA 12 MIN.

FIGC LND SGS  
 Delegazione Distrettuale di Ivrea  
 Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
 Tel. 0125 424696