



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 13 dicembre 2023

Spett.le società

**GS FORNO**

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

#### **“Torneo Christmas Cup” - Primi Calci 2016- 17/12/2023**

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)

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)  
**REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**

**ART.1 ORGANIZZAZIONE**LA SOCIETÀ GS FORNOINDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALEDENOMINATO: CHRISTMAS CUP

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 17 DICEMBREPRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO SERGIO BENETTI**ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ**IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI** REGOLARMENTE TESSERATIF.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2016**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 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° \_\_\_\_\_

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; 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 SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
GS FORNO <u>11013</u>	VALMALONE	VALLORCO	<u>STRABINESE</u>
VALLORCO B	<u>940.996</u>	<u>913.683</u>	<u>943167</u>
<u>166747</u>			

**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 PORTIERIAUTOSCONTRIIL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 12 MINUTI**ART.8 CLASSIFICHE**

NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

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

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI \_\_\_\_\_ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO **5 > 5** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO **4 > 4** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

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

**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; 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

*Dario Longo*

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GROSSO DANIELE

TEL. 3484190553

**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.

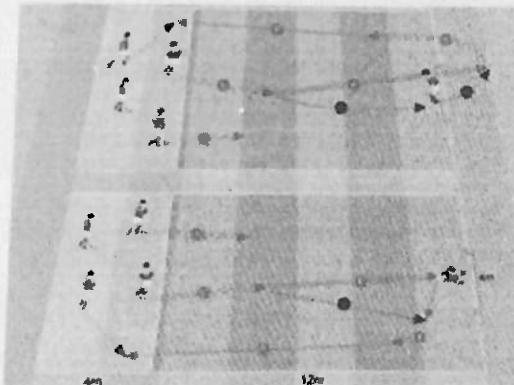
In entrambi i casi il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.

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**

Calciare 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**

- 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: parate, 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.

## GIOCHI DI TECNICA

## GLI AUTOSCONTRI

15 minuti

18x18 metri

10 giocatori

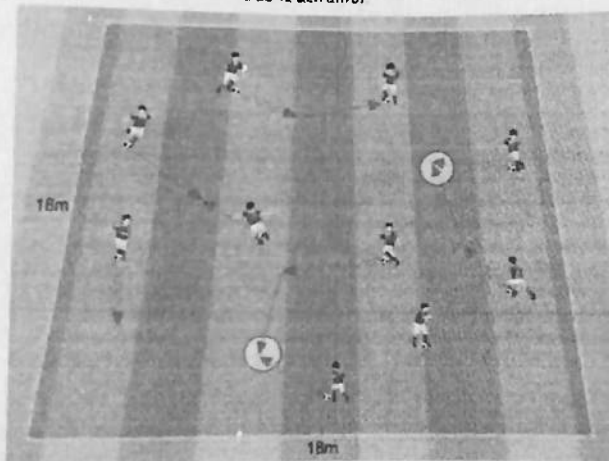
**Descrizione**  
10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

**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 da 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 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 smentire liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto è risultato 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**

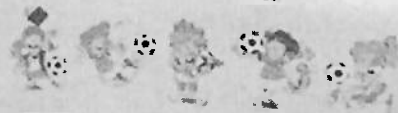
Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

**Comportamenti privilegiati**

Ricerca 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 rappresentati**

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



CAMPO	ORARIO	PARTITA
PAL. MEDIE	9,30 - 10,00	VALLORCO B - GS FORNO
PAL. MEDIE	10,00 - 10,30	VALLORCO - VALMALONE
PAL. MEDIE	10,30 - 11,00	VALLORCO B - STRAMBINESE
PAL. MEDIE	11,00 - 11,30	GS FORNO - VALLORCO
PAL. MEDIE	11,30 - 12,00	VALMALONE - STRAMBINESE
PAL. MEDIE	12,00 - 12,30	VALLORCO B - VALLORCO
PAUSA PRANZO		
PALAZZETTO	14,00 - 14,30	GS FORNO - VALMALONE
PALAZZETTO	14,30 - 15,00	VALLORCO - STRAMBINESE
PALAZZETTO	15,00 - 15,30	VALLORCO B - VALMALONE
PALAZZETTO	15,30 - 16,00	GS FORNO - STRAMBINESE
16,00 PREMIAZIONE		

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