



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 16 maggio 2024

Spett.le società

GS FORNO

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

“3° MEMORIAL GIUSEPPE E MAURO ROSTAGNO” - Primi Calci - 8 giugno 2024

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 64 - 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 FORNO
 INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE
 DENOMINATO: 3° MEMORIAL GIUSEPPE e MAURO BOSTAGNO
 IN COLLABORAZIONE CON COMUNE di FORNO CISE
 CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 28-29 GIUGNO 2024
 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GIUSEPPE BOSTAGNO, VIA CASTAGNERI

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO, NATI DAL 01/01/2015 AL 31/12/2015
È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 7° 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 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
<u>GS FORNO</u>	<u>CASTELLAMONTE</u>		
<u>VALLORCO</u>	<u>IVREA BANCHETTE</u>		
<u>RIVARDESSE</u>			
<u>VALLALONE</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° 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

RE DEL TORNEO
AUTOGOLINI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 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 10 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 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' 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

TURIGLIANO MAURO
Guigliotto Mauro

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GROSO DANIELE

TEL. 3484490553

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



A.S.D. G. S. FORNO
 CAMPO SPORTIVO G. ROSTAGNO
 VIA CASTAGNERI – 10084, FORNO CANAVESE (TO)
 gs.fornocalcio@libero.it

ORARIO	PARTITA	RISULTATO
9.00 - 9.30	CASTELLAMONTE - RIVAROLESE	
9.30 - 10.00	VALLORCO - IVREA BANCHETTE	
10.00 - 10.30	VALMALONE - GS FORNO	
10.30 - 11.00	IVREA BANCHETTE - CASTELLAMONTE	
11.00 - 11.30	RIVAROLESE - VALMALONE	
11.30 - 12.00	GS FORNO - VALLORCO	
12.00 - 12.30	IVREA BANCHETTE - RIVAROLESE	
12.30 - 13.30	PAUSA PRANZO	
13.30 - 14.00	CASTELLAMONTE - GS FORNO	
14.00 - 14.30	VALMALONE - VALLORCO	
14.30 - 15.00	GS FORNO - IVREA BANCHETTE	
15.00 - 15.30	VALLORCO - RIVAROLESE	
15.30 - 16.00	CASTELLAMONTE - VALMALONE	
16.00 - 16.30	RIVAROLESE - GS FORNO	
16.30 - 17.00	IVREA BANCHETTE - VALMALONE	
17.00 - 17.30	VALLORCO - CASTELLAMONTE	
17.30	PREMIAZIONI	

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

GIOCHI DI TECNICA

IL RE DEI PORTIERI



15 minuti



20x20 metri



10 giocatori

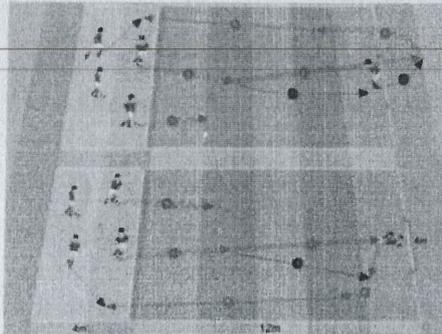
Descrizione

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



- 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

Settore Giovanile e Scolastico - Programma di sviluppo territoriale

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.

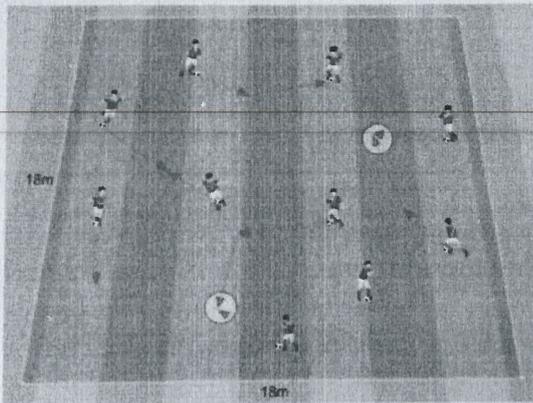
I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano tra di loro, il punto non viene considerato valido.

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 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.

Calcciare 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'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