



Data 4 Marzo 2025

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
IVREA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Academy Elite Experience – Primi calci - 9/3/2025**

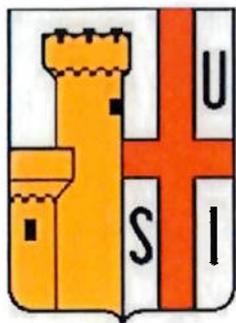
Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani

IL PRESIDENTE
Mauro Foschia



US IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea
P.IVA-C.F. 12139800010
Matricola FIGC: 951393
scuolacalcio@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

REGOLAMENTO CATEGORIA PRIMI CALCI

• ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ U.S. IVREA CALCIO ASD INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE

DENOMINATO ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CHE SI DISPUTERÀ IL GIORNO
DOMENICA 9 MARZO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO BRUNOLDI IN VIA DELL'ABOUT N° 8 - IVREA

• 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 01/01/2016 AL 31/12/2017

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 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°10. DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO 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 PIU 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:

USIVREACALCIO ASD 951393	A.S.D. DIAVOLETTI CALCIO VERCELLI 934039
	A.S.D. BIELLESE 1902 710799
A.S.D. AYGREVILLE CALCIO 917186	SUNO 915588

- **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

SARA' FORMATO N° 1 GIRONE DA N° 5 SQUADRE 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

VERRANNO SVOLTI I GIOCHI LUDICI DIDATTICI DEL DUELLO E DEL CALCIO DI STRADA (COME DA MODELLI ALLEGATI)

- **ART.8 CLASSIFICHE**

NON CI SARANNO CLASSIFICHE

- **ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO**

- LE GARE SI DISPUTERANNO 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
- VERRANNO SVOLTI I GIOCHI LUDICI DIDATTICI DEL DUELLO E DEL CALCIO DI STRADA COME DA MODELLI ALLEGATI.
- I GIOCHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

- **ART.10 TIRI DI RIGORE**

NON SONO PREVISTI

- **ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI**

NON SONO PREVISTI TEMPI SUPPLEMENTARI





• **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 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 CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI.

LA TASSA RECLAMO 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
DAVIDE CLAUDIO D'ERRICO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE
SIG. REOLFI PATRICK
TEL 3332610120

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
DAVIDE CLAUDIO D'ERRICO
COMITATO REGIONALE FIGC L.N.D. MONTI VALLE
MONTI VALLE

ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CATEGORIA 2016

Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 2 tempi da 10'

Modalità: 5 contro 5



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
09 marzo	10:00	IVREA - AYGREVILLE	
09 marzo	10:00	DIAVOLETTI - SUNO	
09 marzo	10:30	IVREA - BIELLESE	
09 marzo	10:30	DIAVOLETTI - AYGREVILLE	
09 marzo	11:00	IVREA - DIAVOLETTI	
09 marzo	11:00	SUNO - BIELLESE	
09 marzo	11:30	DIAVOLETTI - BIELLESE	
09 marzo	11:30	AYGREVILLE - SUNO	
09 marzo	12:00	AYGREVILLE - BIELLESE	
09 marzo	12:00	IVREA - SUNO	



DUELLO

LE STATUE

15 minuti

12x12 metri

10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

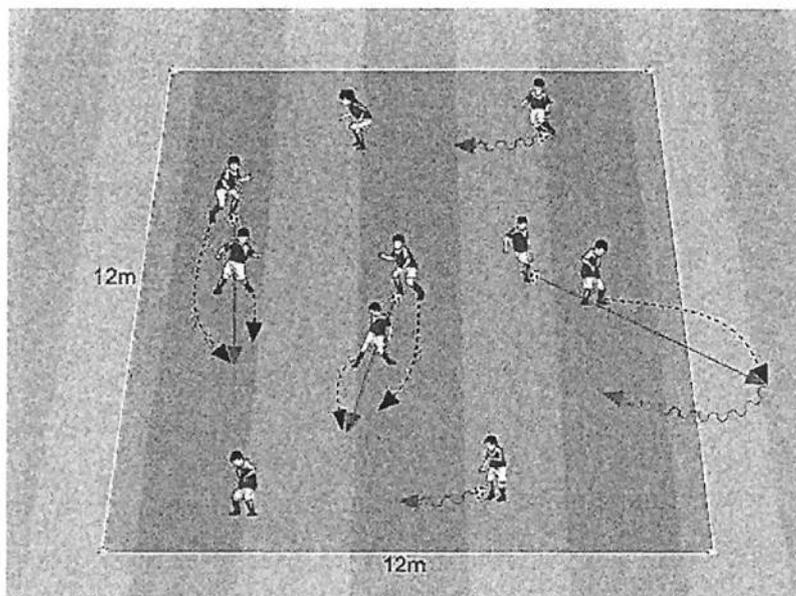
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne 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.

Possibile ambientazione

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, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla 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



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



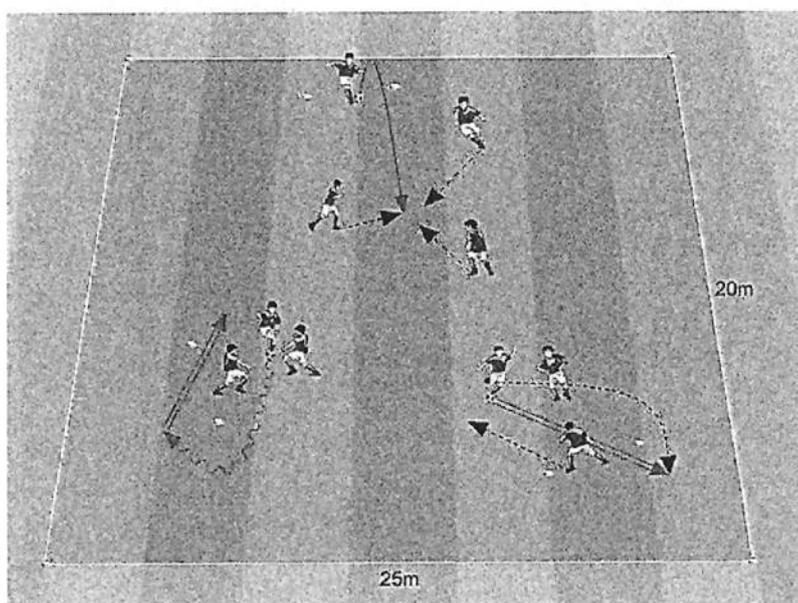
10 giocatori

Descrizione

10 giocatori si dividono in 3 gruppi: 2 composti da 3 giocatori; 1 composto da 4 giocatori. Ad ogni gruppo vengono dati 2 delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente una porta (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito.

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei 3 gruppi (ogni gruppo svolge l'attività per conto proprio). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato. Chi realizza una rete, totalizza un punto e va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non c'è fronte o retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di lanciarla nuovamente in gioco.



Possibile ambientazione

"Al compleanno di Luca siamo in 7, a casa sua c'è un giardino, abbiamo 4 zaini con cui delimitare le porte". "Siamo a ricreazione, in 3, nel giardino della scuola, abbiamo un pallone di spugna e due sacche per le scarpe che usiamo per andare in palestra".

Variante per i Piccoli Amici

- Porte e gruppi di gioco vengono definiti dall'allenatore e non lasciati all'auto-organizzazione. Le porte hanno dimensioni di almeno 2m e i gruppi sono di livello omogeneo.
- Gruppi di gioco con un massimo di 3 componenti, se costretti a fare con 4, usare 2 portieri e porte di 3 metri.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare iniziativa cercando di sviluppare con coraggio un'azione personale finalizzata alla ricerca del gol.
- Giocare con continuità cercando di andare a contendersi il possesso della palla anche lontano dalla porta.
- Impegnarsi anche nella fase difensiva della situazione di gioco ricercando la conquista della palla ed il contrasto all'avversario che ne è in possesso.



Presupposti rappresentati



- Favorire l'iniziativa personale
- Suddividere l'attività per gruppi
- Relazionarsi con gli atleti in modo propositivo
- Ridurre al minimo i tempi morti
- Sfida e confronto individuale
- Promuovere l'autoarbitraggio
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Orientare feedback su parametri esecutivi
- Evitare paragoni tra compagni
- Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa

