



Data 18 Marzo 2025

Protocollo 35/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
IVREA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Academy Elite Experience – Piccoli Amici – 13 – 27/4/2025**

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.

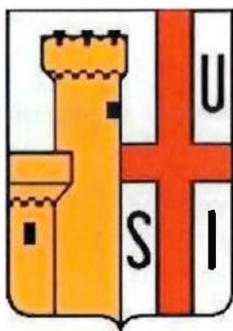
Cordiali saluti.

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 PICCOLI AMICI

• ART. 1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ U.S. IVREA CALCIO ASD, CON SEDE IN VIA GRANDE TORINO (IVREA),
INDIRIZZO MAIL scuolacalcio@ivreacalcio.it, INDICE ED ORGANIZZA UNA
MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE

DENOMINATA **ACADEMY ELITE EXPERIENCE**

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI
DOMENICA 13 APRILE 2025 E DOMENICA 27 APRILE 2025

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

• ART. 2 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 01/01/2018 AL
COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETA'**

• ART. 3 SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE
SOCIETÀ:

USIVREACALCIO ASD 951393	A.S.D. DIAVOLETTI CALCIO VERCELLI 934039
F.C.D. SUNO 915588	A.S.D. BIELLESE 1902 710799
A.S.D. AYGREVILLE CALCIO 917186	A.S.D. SPARTA NOVARA 921273



• **ART. 4 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°10.

• **ART. 5 PRESTITI**

SONO VIETATI

• **ART. 6 SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

LA MANIFESTAZIONE SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA:

SARÀ FORMATO UN GIRONE ALL'ITALIANA DA 6 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA DI LORO CON GARE DI SOLA ANDATA.

• **ART. 7 SVOLGIMENTO**

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. VERRANNO SVOLTI I SEGUENTI GIOCHI LUDICI DIDATTICI A ROTAZIONE: 1) DUELLO e 2) CALCIO DI STRADA (IN ALLEGATO LA DESCRIZIONE DEI DUE GIOCHI

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNA
I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

• **ART. 8 CLASSIFICHE**

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

• **ART. 9 PARTECIPAZIONE**

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICI DIDATTICI.
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.



• **ART. 10 ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (**AUTOARBITRAGGIO**).

• **ART. 11 RECLAMI**

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

• **ART. 12 ASSICURAZIONE**

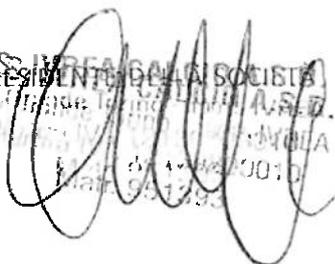
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA.

• **ART. 13 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

U.S. IPREA GALLI SOCIETÀ
IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Via Orto di Galliano 100 A.S.D.
P. 00100
Tel. 06 49460010
Fax 06 49460010



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

PATRICK REOLFI

TEL 3332610120



ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CATEGORIA 2018

Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 1 tempo da 15'

Modalità: 5 contro 5



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
13 aprile	10:00	SUNO - IVREA	
13 aprile	10:00	DIAVOLETTI - AYGREVILLE	
13 aprile	10:00	SPARTA NOVARA - BIELLESE	
13 aprile	10:30	SUNO - DIAVOLETTI	
13 aprile	10:30	IVREA - BIELLESE	
13 aprile	10:30	AYGREVILLE - SPARTA NOVARA	
13 aprile	11:00	SUNO - BIELLESE	
13 aprile	11:00	DIAVOLETTI - SPARTA NOVARA	
13 aprile	11:00	IVREA - AYGREVILLE	
13 aprile	11:30	SUNO - AYGREVILLE	
13 aprile	11:30	DIAVOLETTI - BIELLESE	
13 aprile	11:30	IVREA - SPARTA NOVARA	
13 aprile	12:00	SUNO - SPARTA NOVARA	
13 aprile	12:00	IVREA - DIAVOLETTI	
13 aprile	12:00	AYGREVILLE - BIELLESE	

ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CATEGORIA 2018

Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 1 tempo da 15'

Modalità: 5 contro 5



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
27 aprile	10:00	SUNO - IVREA	
27 aprile	10:00	DIAVOLETTI - AYGREVILLE	
27 aprile	10:00	SPARTA NOVARA - BIELLESE	
27 aprile	10:30	SUNO - DIAVOLETTI	
27 aprile	10:30	IVREA - BIELLESE	
27 aprile	10:30	AYGREVILLE - SPARTA NOVARA	
27 aprile	11:00	SUNO - BIELLESE	
27 aprile	11:00	DIAVOLETTI - SPARTA NOVARA	
27 aprile	11:00	IVREA - AYGREVILLE	
27 aprile	11:30	SUNO - AYGREVILLE	
27 aprile	11:30	DIAVOLETTI - BIELLESE	
27 aprile	11:30	IVREA - SPARTA NOVARA	
27 aprile	12:00	SUNO - SPARTA NOVARA	
27 aprile	12:00	IVREA - DIAVOLETTI	
27 aprile	12:00	AYGREVILLE - BIELLESE	

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



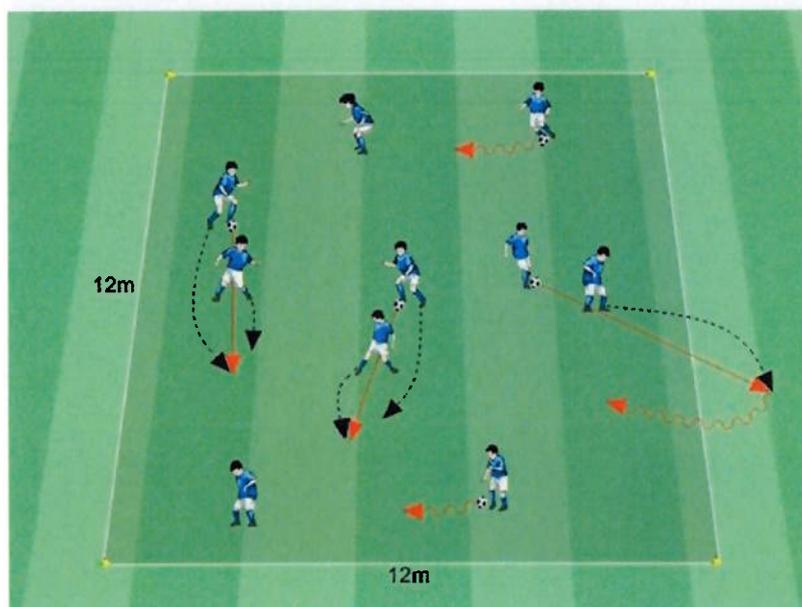
10 giocatori

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



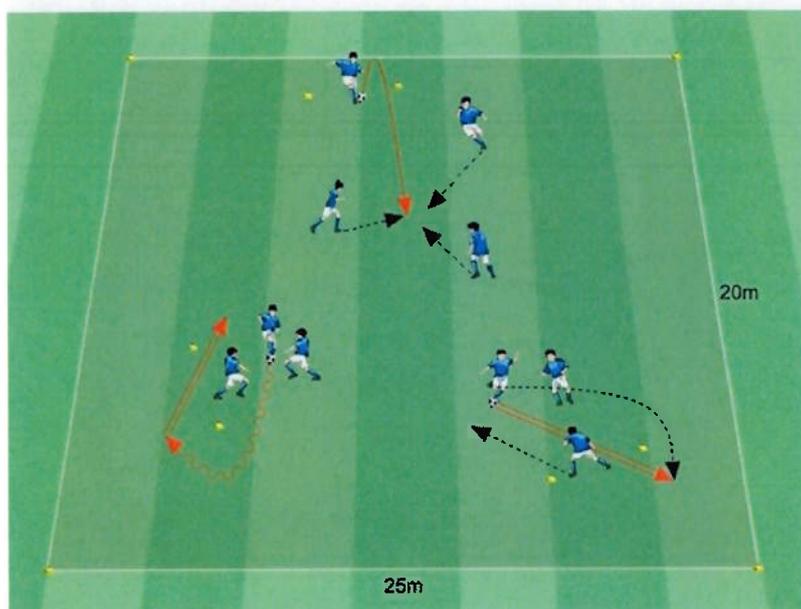
10 giocatori

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 un 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 rilanciarla 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