



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 17 aprile 2025

Spett.le società

S.A. CASTELLAMONTE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

"X° TORNEO DELLA CERAMIVCA DI CASTELLAMONTE" - Piccoli Amici - 26 aprile 2025

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)



**SETTORE
CLUB
GIOVANILE**
1° LIVELLO 2 3 4

S.A. CASTELLAMONTE

Associazione Sportiva Dilettantistica



Impianto Sportivo "Roberto Cogliati"
Strada del Ghiaro Superiore, 3, 10081 Castellamonte (TO)
P.I. 08027360018 - C.F. 92511220011
Matricola FIGC-LND 911900 / Matricola CSI 02081 / Matricola UISP A140289
Tel. Cristina 3392440053 / Antonio 3313743681
Email: info@sa-castellamonte.it P.E.C. sa-castellamonte@pec.it

LA SOCIETA' S.A. CASTELLAMONTE A.S.D. (MATICOLA 911900)
VIA STRADA DEL GHIARO SUPERIORE, 3
CITTÀ CASTELLAMONTE (TO) CAP 10081
TELEFONO 3313743681 FAX //
MAIL info@sa-castellamonte.it - sa-csatellamonte@pec.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE:

REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATA X° TORNEO DELLA CERAMICA DI CASTELLAMONTE

IN COLLABORAZIONE CON ///

CHE SI DISPUTERA' NEI GIORNI SABATO 26 APRILE 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO "ROBERTO COGLIATI"
CASTELLAMONTE (TO) STRADA DEL GHIARO SUPERIORE, 3

- 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 SOCIETA' PER LA STAGIONE IN CORSO.

NATI DAL 01/01/2018 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO DI ETÀ

- SOCIETÀ PARTECIPANTI**

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETA'	SOCIETA'
S.A. CASTELLAMONTE A.S.D. (MATICOLA 911900)	S.S.D. RIVAROLESE 1906 S.R.L. (MATICOLA 930381)
A.S.D. POLISPORTIVA VALMALONE (MATICOLA 940996)	A.S.D. VALLORCO (MATICOLA 913683)
ASD AC SANGIUSTESE (MATICOLA 922806)	U.S. IVREA CALCIO ASD (MATICOLA 951393)

- 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 (DIECI) ATLETI

- 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

VERRÀ FORMATO UN UNICO GIRONE COMPOSTO DA SEI (6) SQUADRE CHE SI CONFRONTERANNO FRA DI LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

- SVOLGIMENTO**

(SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO 2 VS 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N°3

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

OPPURE N°4 IN GOMMA

LE PARTITE SI GIOCANO **3 VS 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N°3
OPPURE N°4 IN GOMMA

- **GIOCHI LUDICO DIDATTICI
(OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)**

DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1°: GLI AUTOSCONTRI, SVOLGIMENTO:

AREA DI GIOCO: 18X18 METRI, • GIOCATORI: 6, • TEMPO DI SVOLGIMENTO: 12 MINUTI

SEI GIOCATORI CONDUCONO PALLA ALL'INTERNO DELLO SPAZIO DELIMITATO CON L'OBIETTIVO DI COLPIRE IL PALLONE DEGLI AVVERSARI ED EVITARE DI FARSI PRENDERE IL PROPRIO. • IL GIOCO CONSISTE IN UN TIRO A BERSAGLIO IN CUI SI REALIZZA UN PUNTO QUANDO 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 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. AD OGNI TURNO SI CAMBIA IL NUMERO DI PUNTI NECESSARIO PER VINCERE E VENGONO INSERITE DELLE VARIANTI RISPETTO ALL'ATTIVITÀ INIZIALE.. (VEDI ALLEGATO)

2°: IL RE DEI PORTIERI, SVOLGIMENTO:

IL GIOCO CONSISTE IN UNA SERIE DI AZIONI DI TIRO CHE VEDE COINVOLTI DUE GIOCATORI PER VOLTA, UN ATTACCANTE ED UN PORTIERE. IL DISTANZIAMENTO DEI DELIMITATORI DI PARTENZA, LO SVOLGIMENTO ALTERNATO DEI TIRI IL DIVIETO DI CONTRASTO TRA PORTATORE DI PALLA E PORTIERE (AGEVOLATO DALLA DEFINIZIONE DI UNA LINEA OLTRE LA QUALE NON È POSSIBILE CALCIARE), PERMETTONO AI GIOCATORI DI RIMANERE A DISTANZA DURANTE LO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ. 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 SEGNA TO, 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. (VEDI ALLEGATO)

- **TEMPI DI GARA**

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **20** MINUTI CIASCUNO (**2 TEMPI DA 10 MINUTI**)

I GIOCHI LUDICO DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI **10 (DIECI)** MINUTI CIASCUNO

- **CLASSIFICHE
NON SONO PREVISTE 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 SINO 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**

VISTA 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 ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA F.I.G.C.

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

Direttore Generale
Antonio TILOCA 3313743681



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

X° TORNEO DELLA CERAMICA DI CASTELLAMONTE

PICCOLI AMICI 18/19 (2 TEMPI DA 10 MINUTI)

sabato 26 aprile 2025

Campo Sportivo "Roberto Cogliati" Strada del Ghiaro Superiore, 3 Castellamonte

GARA	ORA	CAMPO	SQUADRA A			SQUADRA B			RISULTATO
			A	B	C	D	E	F	
GARA 1	14:30	A	CASTELLAMONTE	D	VALLORCO				
		B	RIVAROLESE	E	SAN GIUSTESE				
		C	VALMALONE	F	IVREA				
GARA 2	15:00	A	CASTELLAMONTE	C	VALMALONE				
		B	SAN GIUSTESE	D	VALLORCO				
		C	IVREA	B	RIVAROLESE				
GARA 3	15:30	A	CASTELLAMONTE	B	RIVAROLESE				
		B	VALMALONE	D	VALLORCO				
		C	SAN GIUSTESE	F	IVREA				
GARA 4	16:00	A	CASTELLAMONTE	F	IVREA				
		B	VALMALONE	E	SAN GIUSTESE				
		C	VALLORCO	B	RIVAROLESE				
GARA 5	16:30	A	CASTELLAMONTE	E	SAN GIUSTESE				
		B	VALMALONE	B	RIVAROLESE				
		C	IVREA	D	VALLORCO				

FIGC LND SGS

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

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

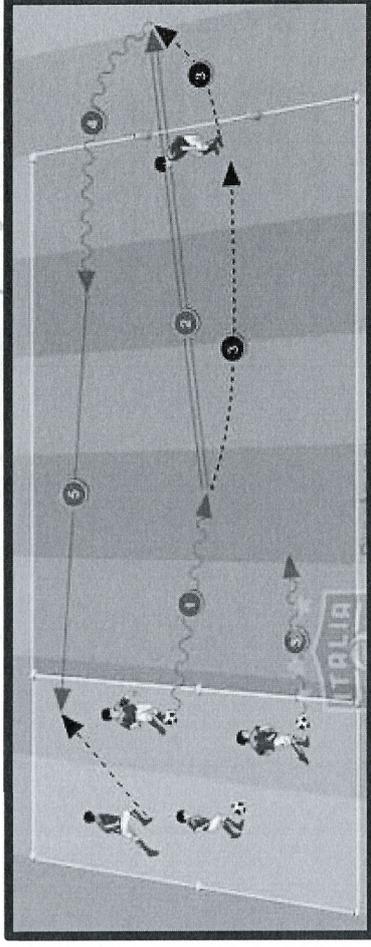
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

• 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 all'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 coinvolgimento 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 da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre 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.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando

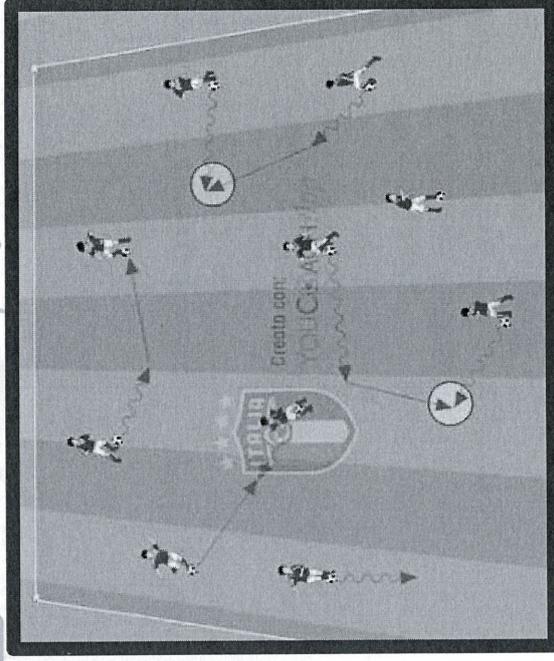
si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.

- 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 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. Ad ogni turno si cambia

il

numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede

(sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).

- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.

- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo