



Data 11 Aprile 2025

Protocollo 56601/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
IVREA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Academy Elite Experience – Primi calci – 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.

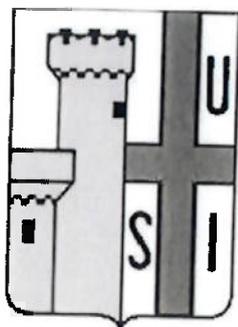
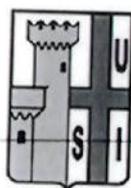
Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea
P.IVA-C.F. 12139800010
Matricola FIGC: 951393
segreteria@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 NEI GIORNI

DOMENICA 13 APRILE 2025 E DOMENICA 27 APRILE 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO BRUNOLDI DI IVREA VIA DELL'ABOUT 8

• 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 01/01/2018 AL 31/12/2018 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 6 ANNO D'ETA'

• ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

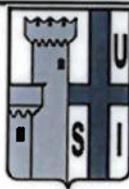
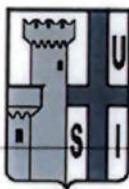
• ART.4 ELENCHI GIOCATORI

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 SGS -ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO





UN TEMPO DEI PRIMIDUE; 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".

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ:

USIVREA CALCIO 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.7 FORMULA DEL TORNEO

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA:

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

GIOCO LUDICO/DIDATTICI: CALCIO DI STRADA - DUELLO

• ART.8 CLASSIFICHE

NON CI SARANNO CLASSIFICHE

• ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

- LE GARE SI DISPUTERANNO IN 3 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

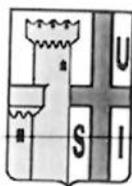
• ART.10 TIRI DI RIGORE

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

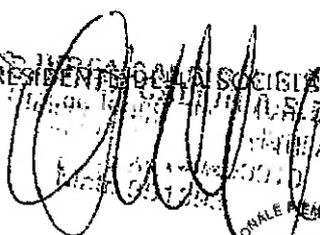
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI
GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È
RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA.

• 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

COMITATO REGIONALE MERIDIONALE
FIGC
L.N.D.

CALCIO DI STRADA

TUTTI CONTRO TUTTI



15 minuti



25x20 metri



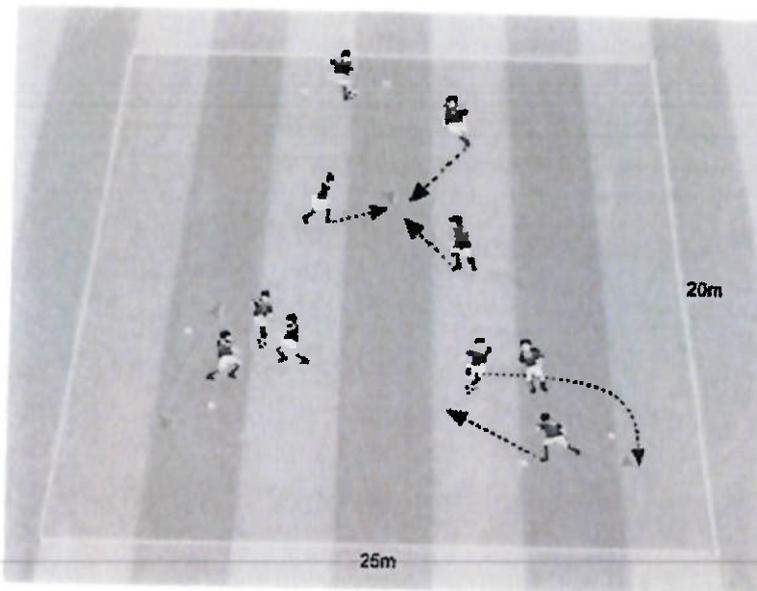
10 giocatori

Descrizione

I 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 lancia-la 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.



- 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

Presupposti rappresentati



- Promuovere l'autoarbitraggio
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Orientare feedback su parametri esecutivi
- Evitare paragoni tra compagni
- Utilizzare materiali di forma e tipologia diversa



DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



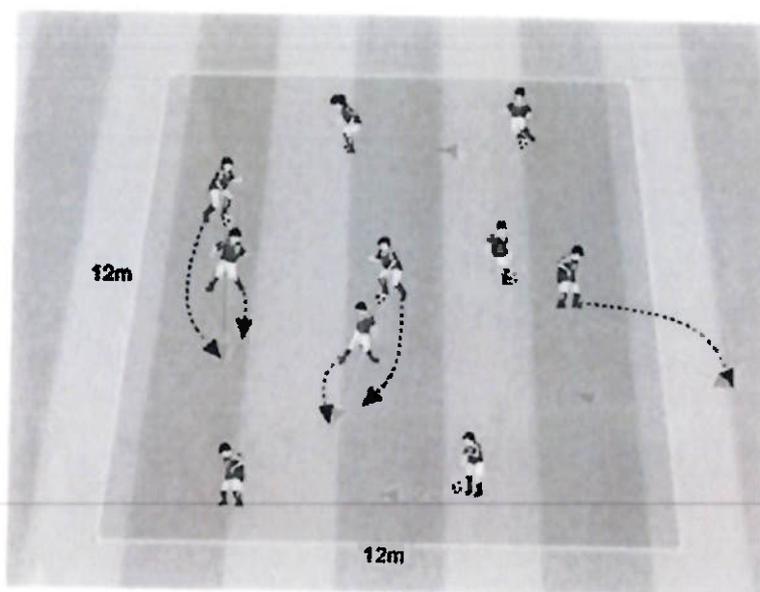
10 giocatori

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 finisce 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



ACADEMY ELITE EXPERIENCE

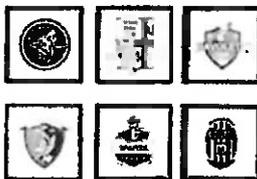
CATEGORIA 2018

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	



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	

