



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA



Biella, 08/01/2026

Protocollo 141/DPB

Spett.le, Società
Valle Cervo Andorno
Propria Sede

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale
Torneo "3° Memorial Efrem Galliera" cat. Primi Calci – Sabato 10 Gennaio 2026**

La Delegazione Provinciale di Biella, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

Si precisa che tale Torneo è a tutti gli effetti considerato attività ufficiale e pertanto deve essere svolto da calciatori regolarmente tesserati.

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

Cordiali Saluti

IL SEGRETARIO
Fabio Marcetti

IL DELEGATO PROVINCIALE
Ginaldo Baruffa

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ

APD VALLE CERVO ANDORNO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE

REGIONALE ☐

PROVINCIALE ☒

LOCALE ☐

DENOMINATO:

3° memorial EFREM GALLIERA

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI

10 GENNAIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO:

PALESTRA COMUNALE DI TOLLEGNO

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO**

REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2017**

AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 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 E PARTECIPAZIONE

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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
PD VALLE CERVO ANDORNO	940743	GS SAN LORENZO	921165
S GAGLIANICO CSI "BIANCO"	20360	S GAGLIANICO CSI "AZZURRO"	20360
TORRI BIELLESI ASD "A"	917225	TORRI BIELLESI ASD "B"	917225
ASD VALLE ELVO	953671	ASD CE.VER.SA.MA BIELLA	918840

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° 2 GIRONI DA N° 4 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

DUEW . 60 700



ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE 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 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- ☐ LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

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 CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA 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
Monica Costa

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. SCARAMAL ANDREA

TEL. 345 341 3856



DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

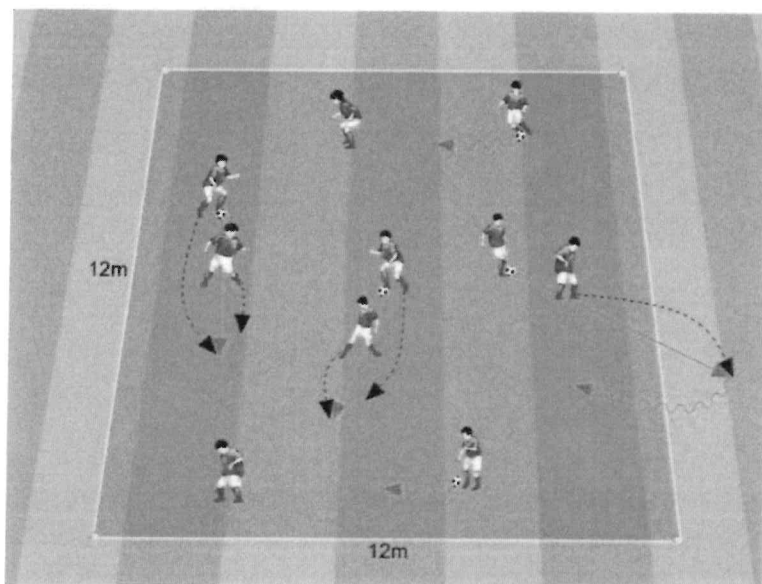
DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE
BIELLA

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.

DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE
BIELLA

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



FEDERAZIONE ITALIANA CALCIO ASSOCIATO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
CENTRI FEDERALI TERRITORIALI

DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE
BIELLA

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



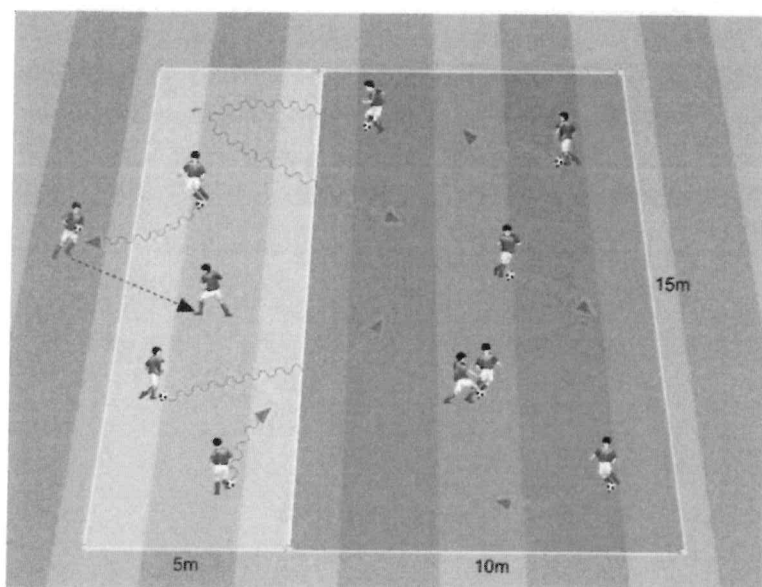
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco

6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili



FEDERAZIONE ITALIANA GOLF E GOLF
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
CENTRI FEDERALI TERRITORIALI



3° memorial EFREM GALLIERA

palestra comunale TOLLEGNO

sabato 10 gennaio 2026

PRIMI CALCI 2017

6 società partecipanti :

GS SAN LORENZO - APD VALLE CERVO ANDORNO - ASD [CE.VER.SA.MA](#) BIELLA

US GAGLIANICO CSI "A & B " - ASD TORRI BIELLESI "A & B " - ASD VALLE ELVO

ore 13:00	GS SAN LORENZO	vs	ASD TORRI BIELLESI "A"
ore 13:30	US GAGLIANICO CSI "B"	vs	ASD CE.VER.SA.MA BIELLA
ore 14:00	GS SAN LORENZO	vs	ASD CE.VER.SA.MA BIELLA
ore 14:30	ASD TORRI BIELLESI "A"	vs	US GAGLIANICO CSI "B"
ore 15:00	ASD TORRI BIELLESI "A"	vs	ASD CE.VER.SA.MA BIELLA
ore 15:30	GS SAN LORENZO	vs	US GAGLIANICO CSI "B"
ore 16:00	APD VALLE CERVO ANDORNO	vs	ASD TORRI BIELLESI "B"
ore 16:30	US GAGLIANICO CSI "A"	vs	ASD VALLE ELVO
ore 17:00	APD VALLE CERVO ANDORNO	vs	ASD VALLE ELVO
ore 17:30	ASD TORRI BIELLESI "B"	vs	US GAGLIANICO CSI "A"
ore 18:00	ASD TORRI BIELLESI "B"	vs	ASD VALLE ELVO
ore 18:30	APD VALLE CERVO ANDORNO	vs	US GAGLIANICO CSI "A"

Ogni squadra gioca 3 partite x un totale di 60 minuti

Tempi gioco 2 da 10 minuti ciascuno

Modalità 5 vs 5

Pallone n°4 rimbalzo controllato

NO CLASSIFICA !!!!

DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE DI
BIELLA

DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE DI
BIELLA

DELEGAZIONE
F.I.G.C.
L.N.D.
PROVINCIALE DI
BIELLA