



Federazione Italiana Giuoco Calcio

Lega Nazionale Dilettanti

Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 9 gennaio 2026

Protocollo: 106/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
IVREA CALCIO ASD  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

**Città d'Ivrea – Piccoli Amici – 24/1/2026**

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.

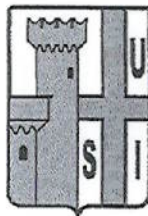
Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





## U.S. IVREA CALCIO ASD

### REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

#### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD

VIA GRANDE TORINO CITTÀ IVREA CAP 10015

TEL 3469810241 FAX MAIL SEGRETERIA IVREACALCIO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: CITTA' D'IVREA

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 24/01/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CASA IVREA VIA DELL'ABOUT N 8 IVREA

#### 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 01.01.2019 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

#### SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

IVREA ARANCIO MAT.N. 951393 IVREA NERO MAT N.951393 RIVAROLESE MAT N. 930381 COSSATTO MAT N. 943126

BOLLENGO MAT N. 954831 TRINO MATT N. 917201 TORRI BIELLESI 917225

#### 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

#### 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



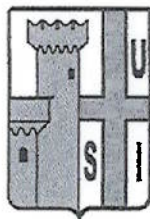
#### U.S. IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

Partita IVA e Codice Fiscale 12139800010

email: segreteria@ivreacalcio.it PEC: segreteria@pec.ivreacalcio.it

Matricola F.I.G.C. L.N.D. 951393



## U.S. IVREA CALCIO ASD

MINI PARTITELLE TUTTI CONTRO TUTTI

### SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)



LE PARTITE SI GIOCANO **2 > 2** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI

PALLONIN° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA



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

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)  
LE STATUE

LA GABBIA DEI LEONI

### ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

#### TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **10** MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI **10** MINUTI CIASCUNO

CLASSIFICHE  
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

#### 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

U.S. IVREA CALCIO ASD

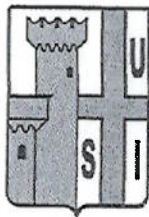
Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

Partita IVA e Codice Fiscale 12139800010

email: segreteria@ivreacalcio.it PEC: segreteria@pec.ivreacalcio.it

Matricola F.I.G.C. L.N.D. 951393





## U.S. IVREA CALCIO ASD

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

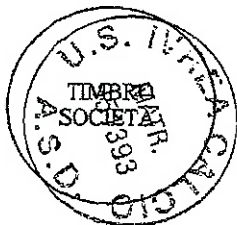
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

### ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. 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 DELLA SOCIETÀ



### U.S. IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

Partita IVA e Codice Fiscale 12139800010

email: [segreteria@ivreacalcio.it](mailto:segreteria@ivreacalcio.it) PEC: [segreteria@pec.ivreacalcio.it](mailto:segreteria@pec.ivreacalcio.it)

Matricola F.I.G.C. L.N.D. 951393

# DUELLO

## 1.5.1.1.1

### 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

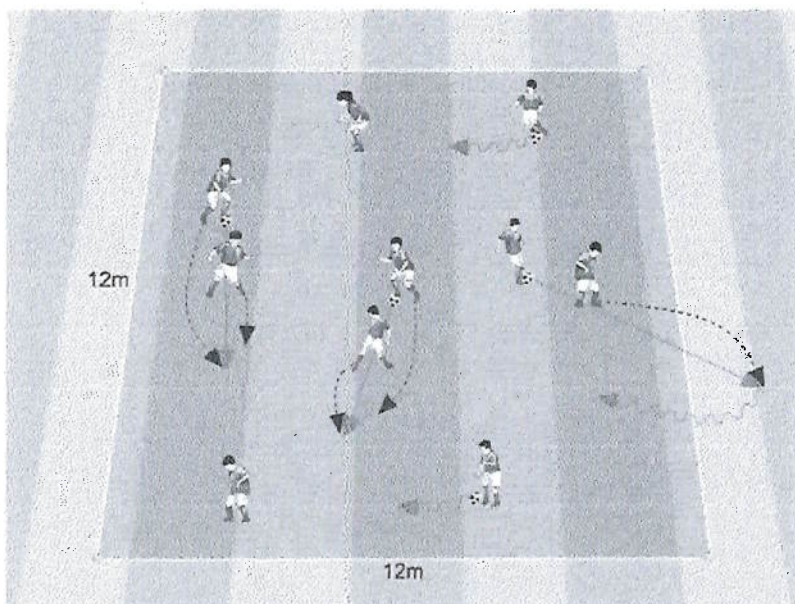
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando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



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



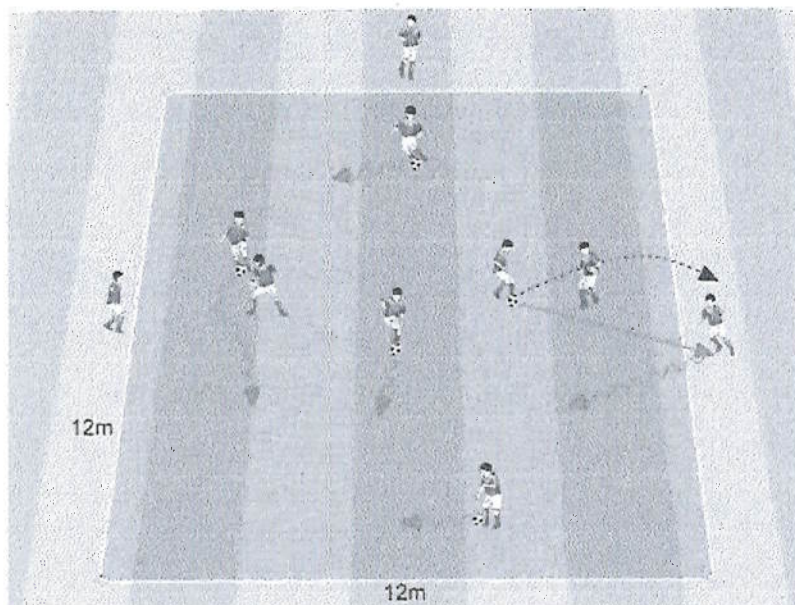
## COLLABORAZIONE

## Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

## Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



## Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

## Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrane in possesso.

## Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



## Presupposti rappresentati



- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti



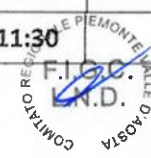


### PICCOLI AMICI

24 GENNAIO 2026

<b>BOLLENGO</b>
IVREA CALCIO NERO
COSSATO
TORRI BIELLESI
IVREA CALCIO ARANCIO
RIVAROLESE
TRINO

MATCH		ORARIO	RISULTATO
IVREA NERO	BOLLENGO	10:00	
TORRI BIELLESI	COSSATO	10:00	
IVREA ARANCIO	RIVAROLESE	10:00	
TRINO	RIPOSA		
COSSATO	BOLLENGO	10:30	
TRINO	IVREA NERO	10:30	
RIVAROLESE	TORRI BIELLESI	10:30	
IVREA ARANCIO	RIPOSA		
BOLLENGO	RIVAROLESE	11:00	
TORRI BIELLESI	TRINO	11:00	
IVREA ARANCIO	IVREA NERO	11:00	
COSSATO	RIPOSA		
BOLLENGO	IVREA ARANCIO	11:30	
COSSATO	IVREA NERO	11:30	
RIVAROLESE	TRINO	11:30	



TORRI BIELLESI	RIPOSA		
TORRI BIELLESI	IVREA ARANCIO	12:00	
RIVAROLESE	IVREA NERO	12:00	
TRINO	COSSATO	12:00	
BOLLENGO	RIPOSA		
COSSATO	RIVAROLESE	12:30	
BOLLENGO	TORRI BIELLESI	12:30	
IVREA ARANCIO	TRINO	12:30	
IVREA NERO	RIPOSA		
IVREA NERO	TORRI BIELLESI	13:00	
IVREA ARANCIO	COSSATO	13:00	
TRINO	BOLLENGO	13:00	
RIVAROLESE	RIPOSA		

LE GARE SI DISPUTERRANNO IN DUE TEMPI DA 10 MINUTI

IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ALBOUT IVREA



**Jeep**

GROWING  
YOUR DREAMS  
SINCE 1897



JUVENTUS  
ACADEMY ELITE  
IVREA

