



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 18 MARZO 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
IVREA CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Academy Elite Experience - Piccoli Amici – 10/05/2026
Academy Elite Experience - Piccoli Amici – 26/04/2026
Academy Elite Experience - Primi Calci – 10/05/2026
Academy Elite Experience - Primi Calci – 19/04/2026
Academy Elite Experience - Pulcini 1° anno – 12/04/2026

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.

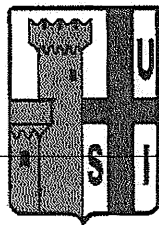
Cordiali saluti.

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: **ACADEMY ELITE EXPERIENCE**

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI **10/05/2026**

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 MAT.N. 951393 DIAVOLETTI VERCELLI MAT. N.934039 VOLPIANO MAT N. 954865 AYGREVILLE MAT N. 917186

SPARTA NOVARA MAT N. 940735

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

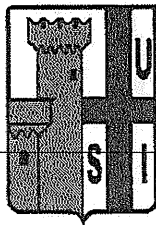
Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

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

PALLONI N° 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)
DUELLO

LA GABBIA DEI LEONI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **15** 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

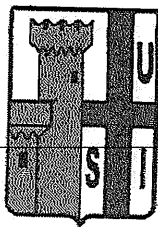
Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

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

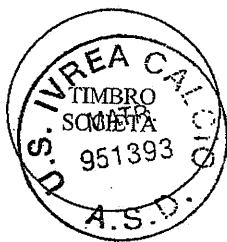
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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 PEC: segreteria@pec.ivreacalcio.it

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



DUELLO

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

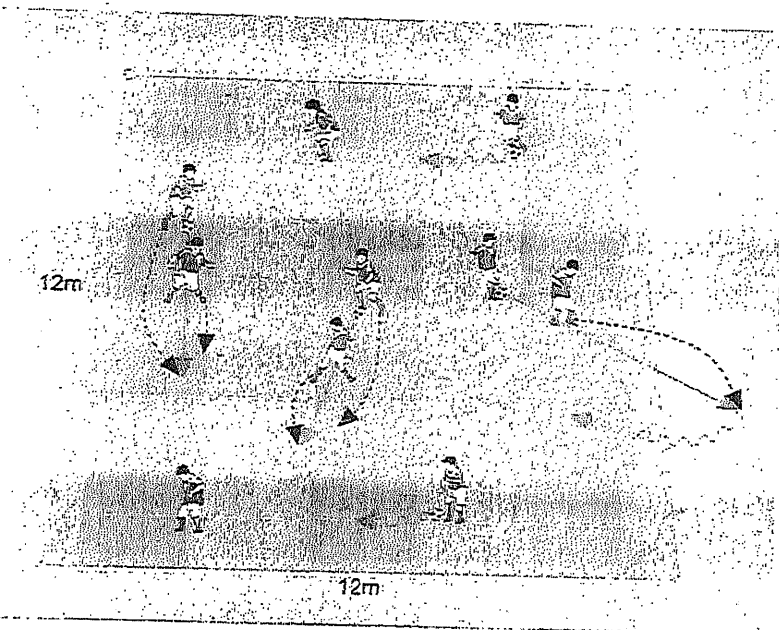
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando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

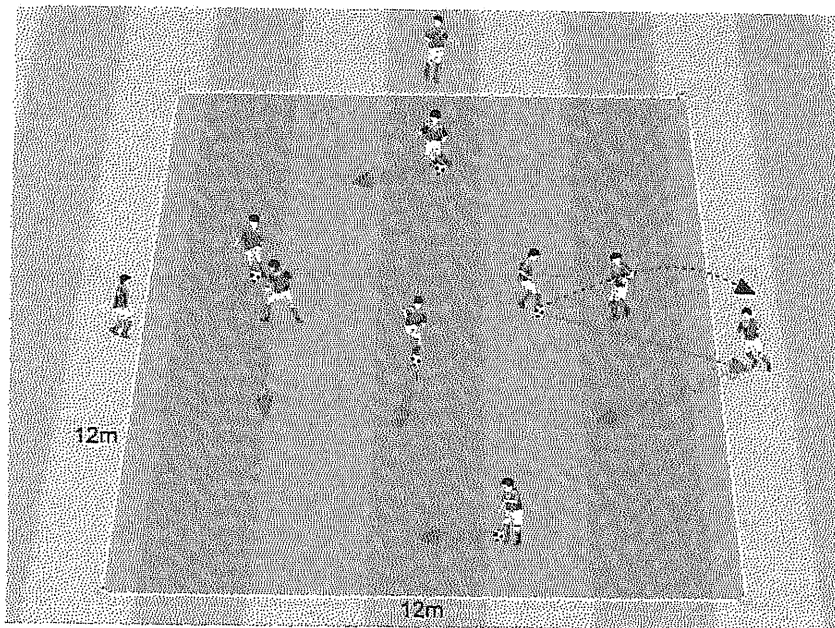
LA CASACCA DEL LEONE

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 entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è 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



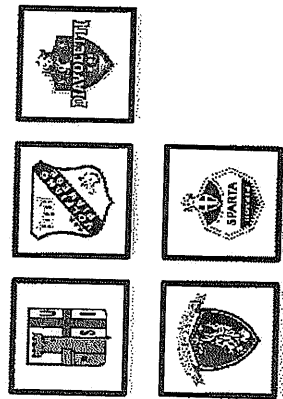
ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CATEGORIA 2019

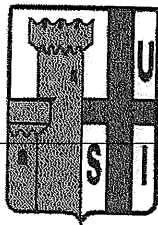
Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 1 tempi da 15'



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
10 maggio	14:30	VOLPIANO - DIAVOLETTI	
10 maggio	14:30	IVREA - SPARTA NOVARA	
10 maggio	14:50	VOLPIANO - AYGREVILLE	
10 maggio	14:50	IVREA - DIAVOLETTI	
10 maggio	15:10	VOLPIANO - IVREA	
10 maggio	15:10	SPARTA NOVARA - AYGREVILLE	
10 maggio	15:30	DIAVOLETTI - SPARTA NOVARA	
10 maggio	15:30	IVREA - AYGREVILLE	
10 maggio	15:50	VOLPIANO - SPARTA NOVARA	
10 maggio	15:50	DIAVOLETTI - AYGREVILLE	



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: **ACADEMY ELITE EXPERIENCE** _____

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI **26/04/2026** _____

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**
COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

IVREA MAT.N. 951393 DIAVOLETTI VERCELLI MAT. N.934039 VOLPIANO MAT N. 954865 AYGREVILLE MAT N. 917186

SPARTA NOVARA MAT N. 940735

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

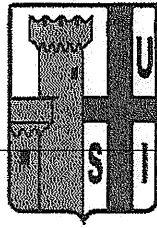
Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

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

PALLONI N° 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)
DUELLO

LA GABBIA DEI LEONI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **15** 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

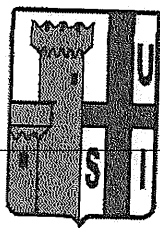
Via Grande Torino snc, 10015 – IVREA (TO)

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

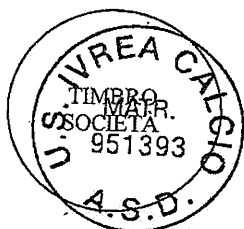
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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 PEC: segreteria@pec.ivreacalcio.it

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



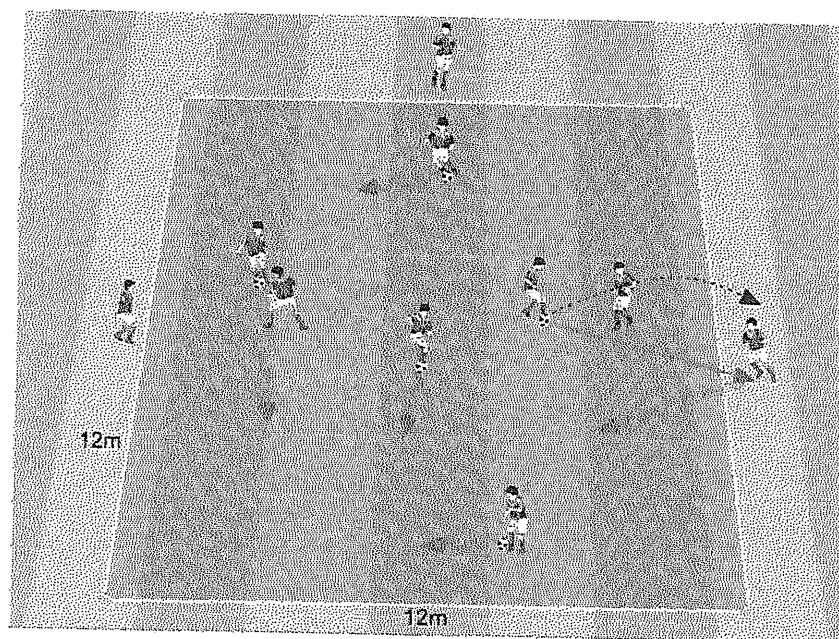
COLLABORAZIONE

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



DUELLO

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

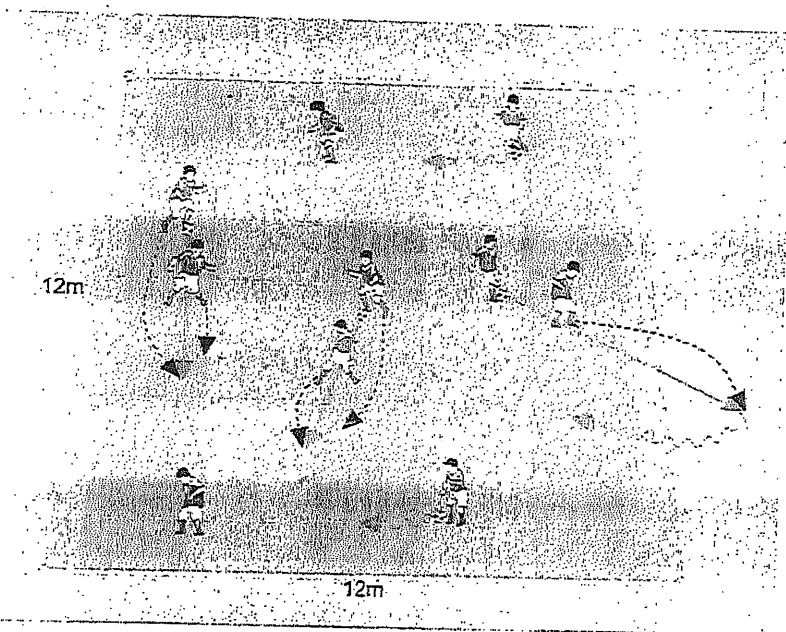
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando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

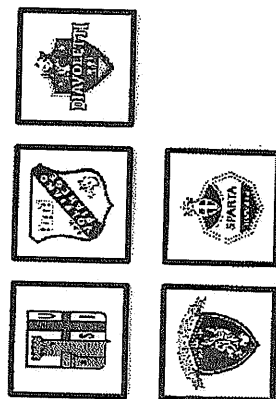
ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CATEGORIA 2019

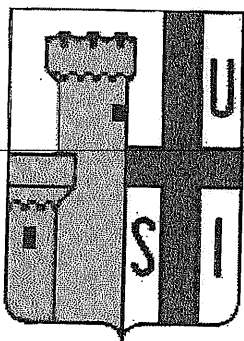
Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 1 tempi da 15'



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
26 aprile	10:30	VOLPIANO - DIAVOLETTI	
26 aprile	10:30	IVREA - SPARTA NOVARA	
26 aprile	10:50	VOLPIANO - AYGREVILLE	
26 aprile	10:50	IVREA - DIAVOLETTI	
26 aprile	11:10	VOLPIANO - IVREA	
26 aprile	11:10	SPARTA NOVARA - AYGREVILLE	
26 aprile	11:30	DIAVOLETTI - SPARTA NOVARA	
26 aprile	11:30	IVREA - AYGREVILLE	
26 aprile	11:50	VOLPIANO - SPARTA NOVARA	
26 aprile	11:50	DIAVOLETTI - AYGREVILLE	



US IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea

P.IVA-C.F. 12139800010

Matricola FIGC: 951393

segreteria@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

REGOLAMENTO PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATO: ACADEMY ELITE EXPERIENCE
CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 10/05/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ABOUT 8, IVREA

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 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL SESTO 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°14. DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE 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 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:

SOCIETÀ
US IVREA CALCIO 951393
SPARTA NOVARA 940735
DIAVOLETTI VERCELLI 934039
AYGREVILLE 917186

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° 1 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

DUELLO

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI
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 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 CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

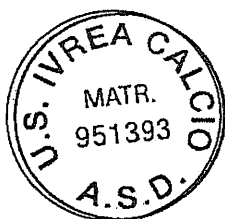
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. **LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO DELEGAZIONE DI COMPETENZA.**

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
D'ERRICO DAVIDE CLAUDIO

A handwritten signature in black ink, appearing to be "D'Errico Davide Claudio", written over the typed name.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG. REOLFI PATRIK
TEL 3332610120



DUELLO

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

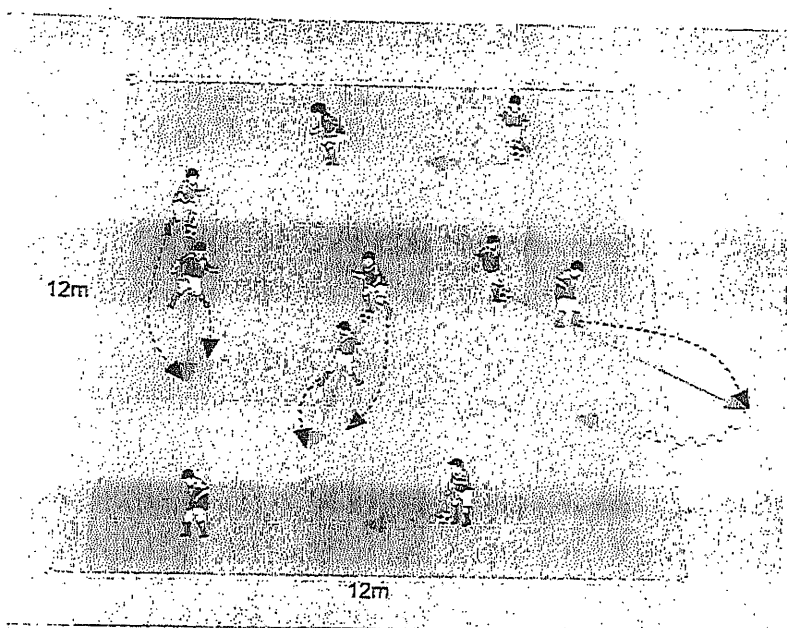
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando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

ACADEMY ELITE EXPERIENCE

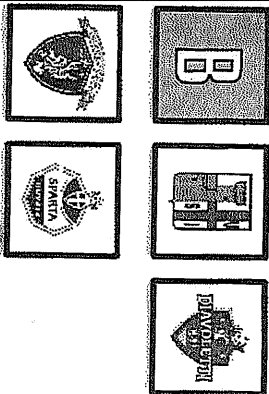
CATEGORIA 2018

Campo Base: Ivrea

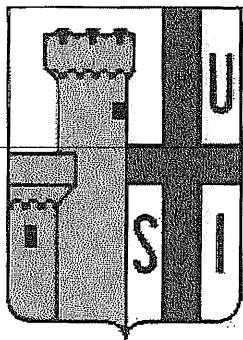
Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 2 tempi da 12'

Modalità: 5 contro 5



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
10 maggio	10:30	IVREA - DIAVOLETTI	
10 maggio	10:30	AYGREVILLE - SPARTA NOVARA	
10 maggio	11:00	IVREA - SPARTA NOVARA	
10 maggio	11:00	AYGREVILLE - DIAVOLETTI	
10 maggio	11:30	IVREA - AYGREVILLE	
10 maggio	11:30	SPARTA NOVARA - DIAVOLETTI	



US IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea

P.IVA-C.F. 12139800010

Matricola FIGC: 951393

segreteria@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

REGOLAMENTO PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATO: ACADEMY ELITE EXPERIENCE

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 19/04/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ABOUT 8, IVREA

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 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL SESTO 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°14 DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE 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 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:

SOCIETÀ
US IVREA CALCIO 951393
SPARTA NOVARA 940735
DIABOLETTI VERCELLI 934039
AYGREVILLE 917186

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 FORMATE N° 1 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

DUELLO

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI
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 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 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 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
D'ERRICO DAVIDE CLAUDIO

A handwritten signature in black ink, appearing to be "D'Errico Davide Claudio".

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG. REOLFI PATRIK
TEL 3332610120

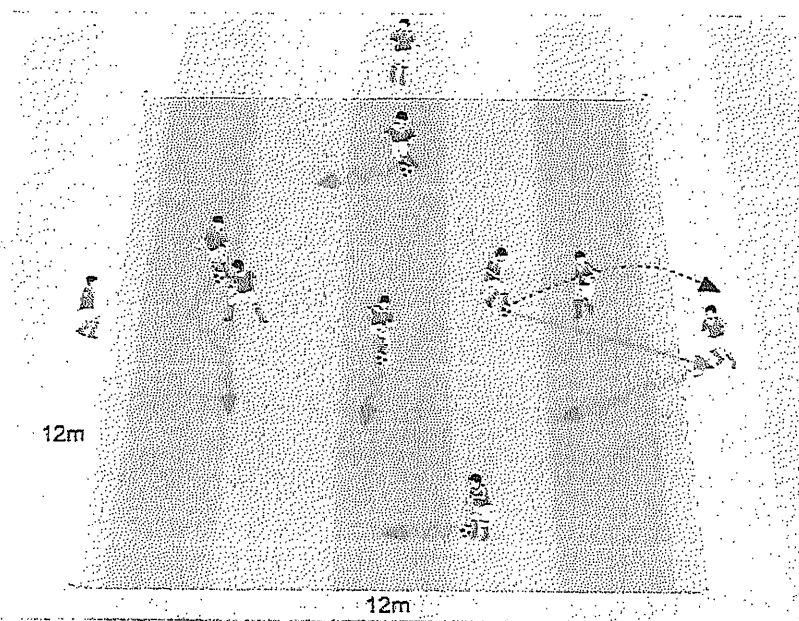


Descrizione

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 entrarne 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

ACADEMY ELITE EXPERIENCE

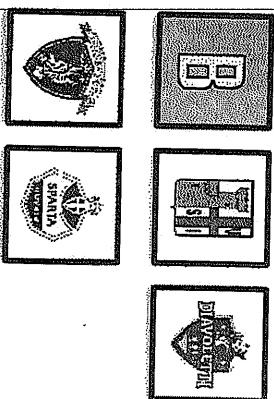
CATEGORIA 2018

Campo Base: Ivrea

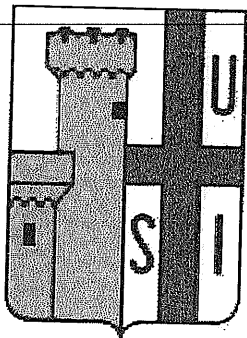
Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 2 tempi da 12'

Modalità: 5 contro 5



DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
19 aprile	10:30	IVREA - DIAVOLETTI	
19 aprile	10:30	AYGREVILLE - SPARTA NOVARA	
19 aprile	11:00	IVREA - SPARTA NOVARA	
19 aprile	11:00	AYGREVILLE - DIAVOLETTI	
19 aprile	11:30	IVREA - AYGREVILLE	
19 aprile	11:30	SPARTA NOVARA - DIAVOLETTI	



US IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea

P.IVA-C.F. 12139800010

Matricola FIGC: 951393

segreteria@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

REGOLAMENTO PULCINI 1° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE ☒ REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☐ LOCALE

DENOMINATO: ACADEMY ELITE EXPERIENCE

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 12 APRILE 2026

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

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PULCINI 1° ANNO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2016

È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI 3 (TRE) GIOCATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO L'8° ANNO DI 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°18 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 14

GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI

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"

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
IVREA CALCIO	951393		
VOLPIANO	954.865		
SPARTA NOVARA	940735		
AYGREVILLE	917186		

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

SARANNO FORMATI N°1 _____ GIRONI DA N°4 _____ SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

CON LE SEGUENTI MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE
GIRONE ALL'ITALIANA

ART.8 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:
3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO - 0 PUNTI PER LA SCONFITTA IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1VS1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO

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 15 _____ MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 7 > 7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

DI RIGORE

NON SONO ART.10 TIRI CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI

NON SONO CONSENTITI

ART.12 ARBITRI



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



IN DEROGA SU MOTIVATA RICHIESTA ALLEGATA AL REGOLAMENTO
LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA TECNICI O DIRIGENTI REGOLARMENTE TESSERATI DALLA F.I.G.C. MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.

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

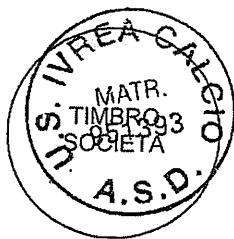
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 50,00___; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

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 INQUANTO COMPATIBILI, E QUELLE RIPORTATE SUL COMUNICATO UFFICIALE N°1 DEL SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO RELATIVO ALLA STAGIONE SPORTIVA IN CORSO.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
D'ERRICO DAVIDE CLAUDIO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG. REOLFI PATRIK
TEL 3332610120

ACADEMY ELITE EXPERIENCE

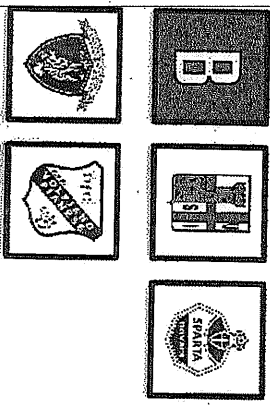
CATEGORIA 2016

Campo Base: Ivrea

Via dell'About 8, Ivrea (TO)

Durata: 2 tempi da 15'

Modalità: 7 contro 7



DATA	ORA	MATCH	CAMPO
12 aprile	10:30	IVREA - SPARTA NOVARA	
12 aprile	10:30	VOLPIANO - AYGREVILLE	
12 aprile	11:05	IVREA - AYGREVILLE	
12 aprile	11:05	VOLPIANO - SPARTA NOVARA	
12 aprile	11:40	IVREA - VOLPIANO	
12 aprile	11:40	SPARTA NOVARA - AYGREVILLE	