



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 20 maggio 2026

Spett.le società

AC SANGIUSTESE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

“PRIMAVERA ROSSOBLU” - Primi calci - 23/5/26

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)



AC SANGIUSTESE

Via IV Novembre 24 - San Giusto C.se - 10090 (To)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCÌ

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD AC SANGIUSTESE

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: PRIMAVERA ROSSOBLU - 2° EDIZIONE

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 23 / 05 / 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: FRANCO CERUTTI - SAN GIUSTO CANAVESE

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCÌ** 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° _____

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
SANGIUSTESE	922806	IVREA	951393
RIVAROLESE	930381	MONTANARO	80230
SISPORT	943168	BANCHETTE COLLERETTO	962917
DON BOSCO RIVOLI	912773	VISCHESE	25270
VALMALONE	940986	BOSCONERESE	73849
PIANEZZA	952828	VALLORCO	913683

P.I.12901200019

mail: ac.sangiustese@gmail.com pec: ac.sangiustese@pec.it Tel: 3938471253 - 3450316326

FIGC LND SGS

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

AC SANGIUSTESE

Via IV Novembre 24 - San Giusto C.se - 10090 (To)



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° 3 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 GUADO

3 VS.3

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 8 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.

P.I.12901200019

mail: ac.sangiustese@gmail.com

pec: ac.sangiustese@pec.it

Tel: 3938471253 - 3450316326

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

AC SANGIUSTESE

Via IV Novembre 24 - San Giusto C.se - 10090 (To)



ART.15 RECLAMI

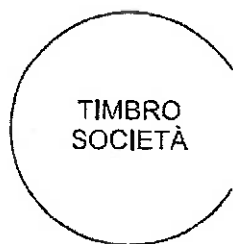
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 80; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O DELEGAZIONE DI COMPETENZA

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.



AC SANGIUSTESE

Viale IV Novembre 24
10090 San Giusto C.se (TO)
Tel. 348.0602276
P.IVA 12901200019

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. GROSSO STEPHAN

TEL. 3401004541

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



AC SANGIUSTESE

Via IV Novembre 24 - San Giusto C.se - 10090 (To)

2° edizione PRIMAVERA ROSSOBLU

Cat. Primi calci 2017 - 23/05/2026

Gironi e Calendario

GIRONE ROSSO

Sangiustese
Vallorco
Pianezza
Valmalone

GIRONE BIANCO

Ivrea
Don Bosco Rivoli
Bosconerese
Sisport

GIRONE BLU

Vischese
Banchette Colletterto
Rivarolese
Montanaro

CAMPO ROSSO	RIS.	ORA	CAMPO BIANCO	RIS.	ORA	CAMPO BLU	RIS.
Sangiustese-Valmalone	-	14.30	Bosconerese-Ivrea	-	14.30	Montanaro-Vischese	-
Vallorco-Pianezza	-	14.50	Don Bosco Rivoli-Sisport	-	14.50	Rivarolese-Banchette Coll.	-
Sangiustese-Pianezza	-	15.10	Bosconerese-DB Rivoli	-	15.10	Montanaro-Banchette Coll.	-
Vallorco-Valmalone	-	15.50	Sisport-Ivrea	-	15.50	Rivarolese-Vischese	-
Sangiustese-Vallorco	-	16.10	Bosconerese-Sisport	-	16.10	Montanaro-Rivarolese	-
Pianezza-Valmalone	-	16.30	Don Bosco Rivoli-Ivrea	-	16.30	Banchette Coll.-Vischese	-

A seguire **SECONDA FASE**

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



AC SANGIUSTESE

Via IV Novembre 24 - San Giusto C.se - 10090 (To)

SECONDA FASE

GIRONE ORO

Vallorco
Banchette Colletterto
Bosconerese
Montanaro

GIRONE ARGENTO

Don Bosco Rivoli
Sangiustese
Rivarolese
Sisport

GIRONE PLATINO

Ivrea
Vischese
Pianezza
Valmalone

CAMPO ROSSO	RIS.	ORA	CAMPO BIANCO	RIS.	ORA	CAMPO BLU	RIS.
Vallorco-Banchette Coll.	-	17.00	Sangiustese-DB Rivoli	-	17.00	Ivrea-Vischese	-
Bosconerese-Montanaro	-	17.20	Rivarolese-Sisport	-	17.20	Pianezza-Valmalone	-
Vallorco-Bosconerese	-	17.40	Sangiustese-Sisport	-	17.40	Ivrea-Pianezza	-
Banchette Coll.-Montanaro	-	18.00	Rivarolese-DB Rivoli	-	18.00	Valmalone-Vischese	-
Vallorco-Montanaro	-	18.20	Sangiustese-Rivarolese	-	18.20	Ivrea-Valmalone	-
Banchette Col-Bosconerese	-	18.40	DB Rivoli-Sisport	-	18.40	Vischese-Pianezza	-

Al termine premiazioni per tutti

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

PROPOSTE PRE GARA :

3 VS 3

Dimensioni del campo (figura 1):

- ✓ La lunghezza 22 metri (compresa l'area di rigore già delimitata per la partita 3 contro 3).
- ✓ La larghezza 12,5 metri (5,5 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita 3 contro 3, più un ulteriore spazio di 7 metri rispetto a quello della linea di fondo campo).
- ✓ La linea di fondo campo delimita lo spazio per il 7 contro 7, corrisponde alla linea di fondo campo della *Silva* (con dimensioni campo 3 x 11,11).
- ✓ Porte di dimensioni regolamentari (consigliato 4x2 metri).

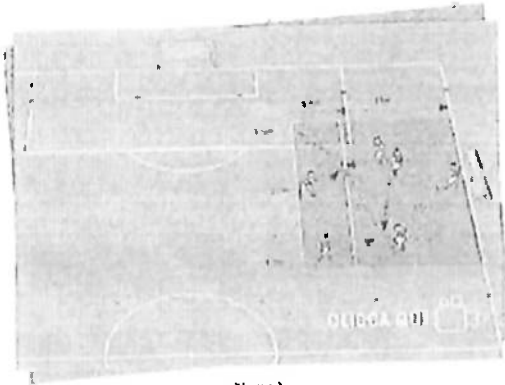


Figura 1

Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunto un'ulteriore area di profondità 5,5 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghezza 1,5 metri).

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli.

La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento.

Passaggio all'interno delle porte di dimensioni ridotte.

Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra questi oppure li tocca, il punto non è considerato valido. Il portiere può fare punto (anche direttamente dal rinvio dal fondo).

Retropassaggio al portiere.

Il portiere non può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza (rispetto a quanto previsto nella partita) può inoltre ricevere la palla da parte dell'avversario.

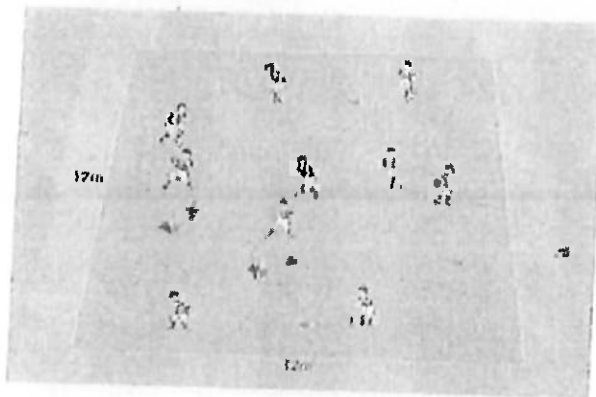
DUELLO

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 fanno il compito di cambiare all'interno del campo e sfidare un compagno fisso 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 due gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di controllare il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impadronirsi della palla e mantenerne il possesso per 3 secondi, conclude il gioco in condizione palla, l'altro si ferma e il sfidato che qualunque 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 della sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che sceglie la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Varianti per i Piccoli Anziani

Per delimitare una parte del campo serve solo a dare un riferimento al giocatore, ma non viene presa in considerazione nel momento del duello, la palla, calzata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.

Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di trappone e collocamenti proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso.
- Fissare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale con la palla non scada 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).

1. Condurre seduta "fuori campo", gioco flussos 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

IL GUADO

Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scallette, pale, etc.

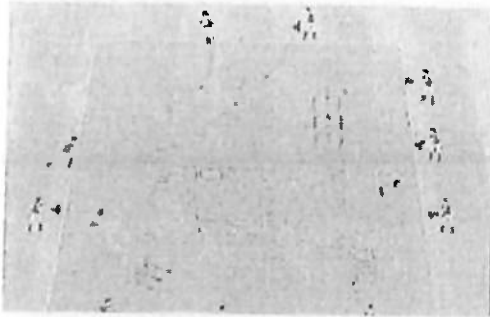
Regole

Il gioco si svolge in 5 minuzioni distinte.

Libera sperimentazione: I 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente facendo quindi la propria **task** con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle stazioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, saltare le ginocchia, eseguire due salti all'interno dei cerchi, stabilizzare i coni agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.

Forma organizzata: I 10 bambini si posizionano in 5 stazioni all'esterno del campo e gli essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni delimitate dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il tacco di gesso di un compagno rimasto in attesa. Il primo può avvenire in una posizione predefinita e di equilibrio, quadrupedia (piedi distesi, ecc.) Durata prevista, 5 minuti circa.

Guida: I giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo della squadra di ogni squadra entra lo e tempo interrotto (con le medagliette indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vuole la qualità che per prima riesce a far concludere il percorso a tutte e 5 le sue giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Anziani

- Nella forma organizzata i giocatori svuotano un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno, fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppia.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività.
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.

1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi