Data: 12 NOVEMBRE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
IVREA CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Ivrea Cup– Piccoli Amici – 14/11/2026

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



Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino (TO)
Tel. 011 565 4611
piemontevda.lnd.it

# U.S. IVREA CALCIO ASD

## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

**ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETA' 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: **IVREA CUP**

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI **14/11/2026**

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 01.01.2020 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 CALCIO MAT.N. 951393 SPARTA NOVARA MAT N. 940735 PRO EUREKA MAT. N.918837 LASCARIS MAT. N.963070**

**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



COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

# 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 12 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 LUDICO DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA



COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

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.

U.S. IVREA CALCIO A.S.D. MATR. 961393 TESSERA SOCIO

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI

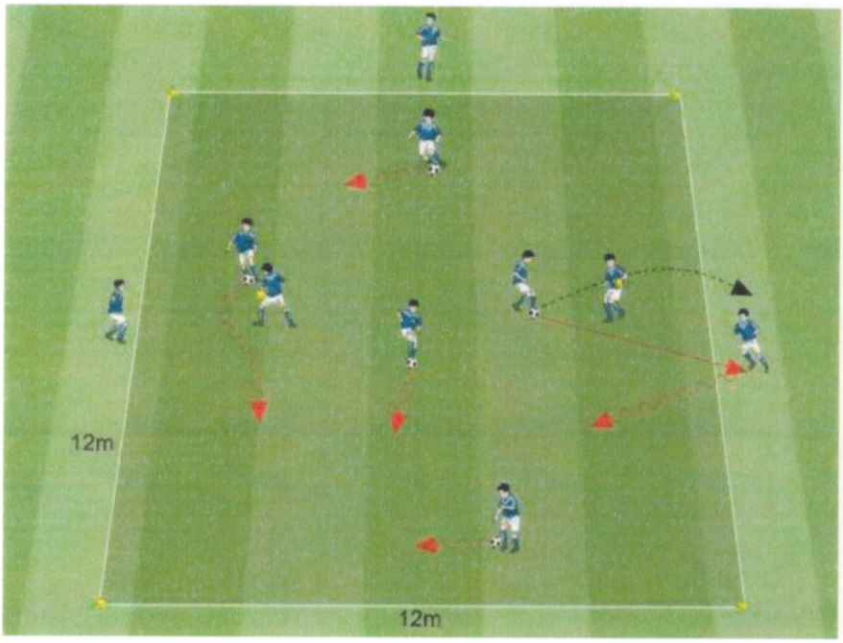
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

### 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 ritene 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 necesario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conosceza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

# DUELLO

## LE STATUE

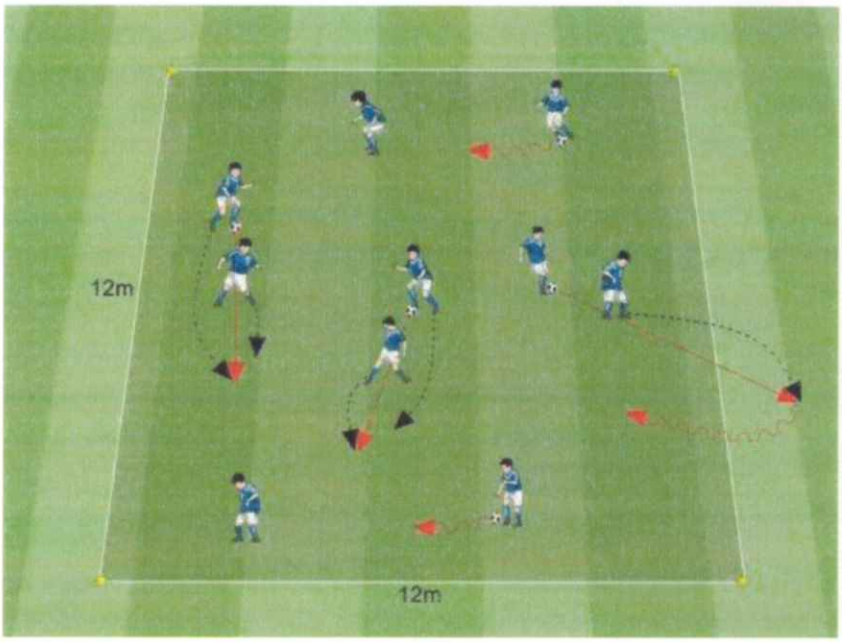
15 minuti | 12x12 metri | 10 giocatori

### Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano 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 sifda 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 tenerela 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 tala che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il posssesso 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

SCUOLA CALCIO ÉLITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO




## PICCOLI AMICI

**14 NOVEMBRE 2026**

| |
|---|
| IVREA CALCIO |
| SPARTA NOVARA |
| PRO EUREKA |
| LASCARIS |

| MATCH | | ORARIO | RISULTATO |
|---|---|---|---|
| **IVREA CALCIO** | **SPARTA NOVARA** | 10:00 | |
| **PRO EUREKA** | **LASCARIS** | 10:00 | |
| | | | |
| **SPARTA NOVARA** | **LASCARIS** | **10:45** | |
| **PRO EUREKA** | **IVREA CALCIO** | **10:45** | |
| | | | |
| **SPARTA NOVARA** | **PRO EUREKA** | 11:30 | |
| **LASCARIS** | **IVREA CALCIO** | **11:30** | |

LE GARE SI DISPUTERRANNO UN TEMPO DA 15 MINUTI

IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ALBOUT IVREA

Jeep

GROWING YOUR DREAMS SINCE 1897 — JUVENTUS ACADEMY ELITE IVREA