



Data 2 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
3° MEMORIAL "NICOLA SQUEO" – PICCOLI AMICI - 10/5/2025

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





ASD SPORTIVA CALTIGNAGA

Via Dello Sport n. 1 - 28010 CALTIGNAGA (Novara)
sscaltignaga@libero.it | sportivacaltignaga@pec.it
Matr. FIGC n. 949305
C.F. 94081230032 – P.I. 02568730036



**SCUOLA
CALCIO**

SETTORE GIOVINELLI E SCOLARE

REGOLAMENTO TORNEO CATEGORIA PICCOLI AMICI (2018-2019)

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ **A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA** INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE **REGIONALE** DENOMINATA **3° MEMORIAL "NICOLA SQUEO"** CHE SI DISPUTERÀ IL GIORNO **SABATO 10 MAGGIO 2025** PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO COMUNALE DI VIA DELLO SPORT 1 A CALTIGNAGA (NO).

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 01.01.2018 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ.**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

1. 1924 SUNO FCD	940738	7. GS JUVENTUS CLUB ASD	203021
2. ASD MEZZOMERICO CALCIO	949309	8. GS CASTANESE	71068
3. GSD LIBERTAS RAPID	203023	9. ASD OLIMPIC95 CILAVEGNA	954898
4. ASD PERNATESE 1928	36910	10. CG BOFFALORESE	12150
5. ASD VIRTUS MULINO CERANO	949307	11. ASD SOCCER GATTICO VERUNO	951611
6. ASD ACCADEMIA INVERUNO	952869	12. ASD SPORTIVA CALTIGNAGA	949305

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI GIOCATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO A UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI.

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)

12 SQUADRE DIVISE IN 2 GRUPPI CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON MINI GARE INTERVALLATE DA GIOCHI LUDICI.

LE PARTITE SI GIOCANO **3>3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI **PALLONI DEL N° 3.**

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI): IN ALTERNANZA RE DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI. VEDERE ALLEGATO.

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **10 MINUTI CIASCUNA.**

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

CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE.

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 ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DEGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (**AUTOARBITRAGGIO**).





next
GENERATION
SAMPDORIA

ASD SPORTIVA CALTIGNAGA

Via Dello Sport n. 1 - 28010 CALTIGNAGA (Novara)
sscaltignaga@libero.it | sportivacaltignaga@pec.it
Matr. FIGC n. 949305
C.F. 94081230032 - P.I. 02568730036



SCUOLA
CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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 ASSICURARE 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.

Saluti

A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Paolo Gobbato



A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CONTATTARE I RESPONSABILI ORGANIZZAZIONE

Sig. GIUSEPPE ALESSI cell. 338-83776320

mail sscaltignaga@libero.it





ASD SPORTIVA CALTIGNAGA



Via dello Sport 1, Caltignaga (NOVARA)

ssalcaltignaga@libero.it | @asdsportivacaltignaga



3° MEMORIAL "NICOLA SQUEO" cat. PICCOLI AMICI (2018-2019)

SABATO 10 MAGGIO 2025

CALENDARIO:

INIZIO MANIFESTAZIONE ALLE h 9,45 - PREMIAZIONE PREVISTA INTORNO ALLE h 16,30

12 SQUADRE DIVISE IN DUE GRUPPI - MINIGARE IN TEMPO UNICO DA 10 MINUTI

INTERVALLATE DA GIOCO LUDICO DELLA DURATA DI 10 MINUTI - SENZA CLASSIFICA FINALE

TORNEO RATIFICATO DA:



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI
Comitato Regionale
PIEMONTE VALLE D'AOSTA
giugno 2015 1007



GIRONI

GRUPPO A

ASD SPORTIVA CALTIGNAGA
ASD PERNATESE 1928
GS JUVENTUS CLUB ASD
ASD OLIMPIC95 CILAVEGNA
ASD SOCCER GATTICO VERUNO
ASD MEZZOMERICO CALCIO

GRUPPO B

GSD LIBERTAS RAPID
ASD VIRTUS MULINO CERANO
ASD ACCADEMIA INVERUNO
1924 SUNO FCD
GS CASTANESE
CG BOFFALORESE

ora

ora	1° minigara	Caltignaga	Pernatese		
10.00	1° minigara	Caltignaga	Pernatese		
10.30	2° minigara	Mezzomerico	Soccer G.V.		
11.00	3° minigara	Soccer G.V.	Juventus Club		
11.30	4° minigara	Caltignaga	Soccer G.V.		
14.00	5° minigara	Olimpic95	Pernatese		
14.30	6° minigara	Juventus Club	Pernatese		
15.00	7° minigara	Caltignaga	Juventus Club		
15.30	8° minigara	Olimpic95	Mezzomerico		

CAMPO GIALLO

ora

ora	1° minigara	Juventus Club	Olimpic95		
10.00	1° minigara	Juventus Club	Olimpic95		
10.30	2° minigara	Olimpic95	Caltignaga		
11.00	3° minigara	Mezzomerico	Pernatese		
11.30	4° minigara	Mezzomerico	Juventus Club		
14.00	5° minigara	Mezzomerico	Caltignaga		
14.30	6° minigara	Olimpic95	Soccer G.V.		
15.00	7° minigara	Soccer G.V.	Pernatese		

CAMPO FUCSIA

CAMPO ARANCIONE

Rapid	Cerano		
Boffaloresse	Castanese		
Castanese	Inveruno		
Rapid	Castanese		
Suno	Cerano		
Inveruno	Cerano		
Rapid	Inveruno		
Suno	Boffaloresse		

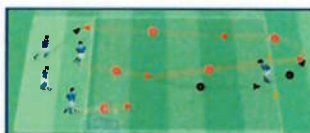
CAMPO BLU

Inveruno	Suno		
Suno	Rapid		
Boffaloresse	Cerano		
Boffaloresse	Inveruno		
Boffaloresse	Rapid		
Suno	Castanese		
Castanese	Cerano		

DESCRIZIONE GIOCHI LUDICI PREVISTI

RE DEI PORTIERI

- Area di gioco: 30x20 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti
- Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei difensori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il rilievo di centro tra portatore di palla e portiere (ignaro della direzione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.
- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di portiere. L'attaccante, dopo aver seguito, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza palla posizionato all'interno dell'area di portiere.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di portiere e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed automaticamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
- Viene conteggiato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da battere.
- NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti
- Sai giocatori costituiscono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.
- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



- VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:
 - Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
 - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
 - In quadrupedia, palla sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

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

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA

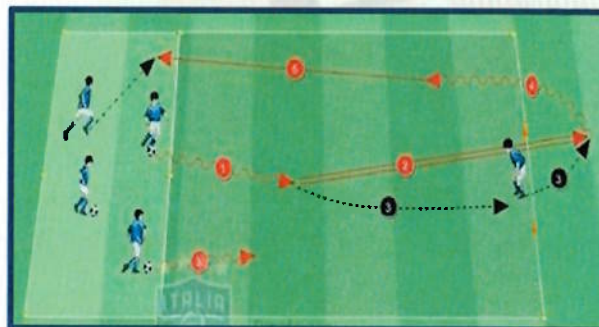
RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

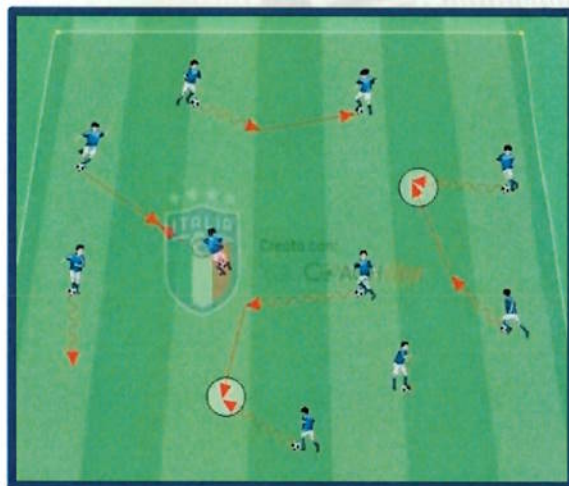


GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede
(sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

