



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA

Ivrea 28 gennaio 2026

Spett.le società

ASD VALLORCO 1912

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

“ORCHETTI WINTER CUP” - Piccoli Amici - Sabato 14 febbraio 2026

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)



REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

La società **A.s.d. VALLORCO 1912** indice ed organizza una Manifestazione a carattere:

REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

denominata: **ORCHETTI WINTER CUP**

che si disputerà nei giorni **14 FEBBRAIO 2026**

presso l'impianto sportivo: "**M. GIOVANDO - G. VIRONDA**" di **BORGIALLO (TO)**

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 31/12/2020 che abbiano anagraficamente compiuto il 5° anno d'età.

SOCIETÀ PARTECIPANTI

Alla Manifetazione prenderanno parte le sotto indicate società:

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
A.S.D. VALLORCO	913683	A.S.D. BANCHETTE COLLERETTO G.P.	962917
G.S. FORNO	710773	U.S.D. JUNIOR TORRAZZA	910905

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°10 .

PRESTITI

Sono vietati

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

La manifestazione si svolgerà con la seguente formula:

Saranno formati n° 1 gironi da n° 4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro in turni di sola andata.

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- le partite si giocano **2 > 2** su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte e utilizzo di **palloni n° 3 oppure n° 4 in gomma**;
- le partite si giocano **3 > 3** su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte e utilizzo di **palloni n° 3 oppure n° 4 in gomma**;

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (obbligatori minimo due giochi)

- RE DEI PORTIERI (Per descrizione e modalità svolgimento vedasi allegato)
- AUTOSCONTRI (Per descrizione e modalità svolgimento vedasi allegato)

TEMPI DI GARA

Le MINI-GARE avranno la durata di 10 MINUTI CIASCUNA;

I GIOCHI LUDICO-DIDATTICI avranno la durata di 5 MINUTI CIASCUNO;



A.S.D. VALLORCO 1912



SETTORE
GIOVANILE

Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta
Matricola FIGC 913683
Via Giovanni Braggio, 6 - 10082 CUORGNE'

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 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

E' 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. BIANCHETTA DARIO

TEL. 327.8257973

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



GIOCHI LUDICO DIDATTICI

(MODALITA' SVOLGIMENTO)

GLI AUTOSCONTRO

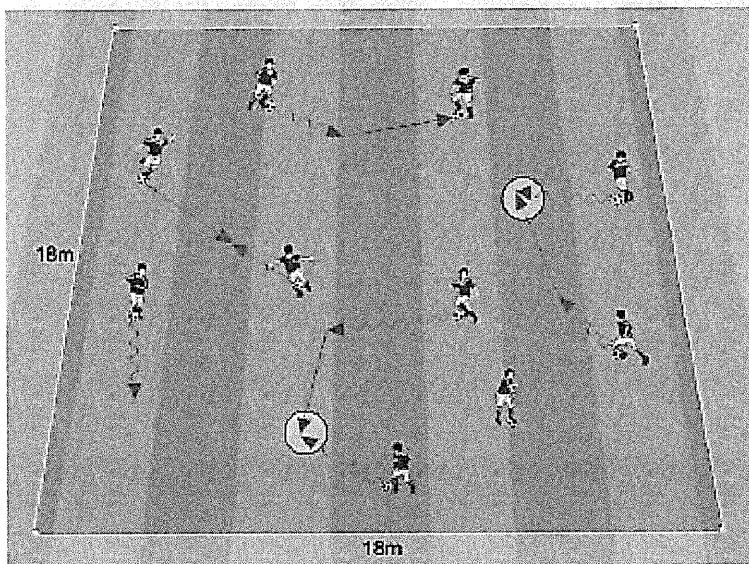


Descrizione

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

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se 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 in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.
- Varianti:**
 - se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario;
 - per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro).



Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri e il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirci per realizzare un punto.

Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.



GIOCHI LUDICO DIDATTICI

(MODALITA' SVOLGIMENTO)

IL RE DEI PORTIERI



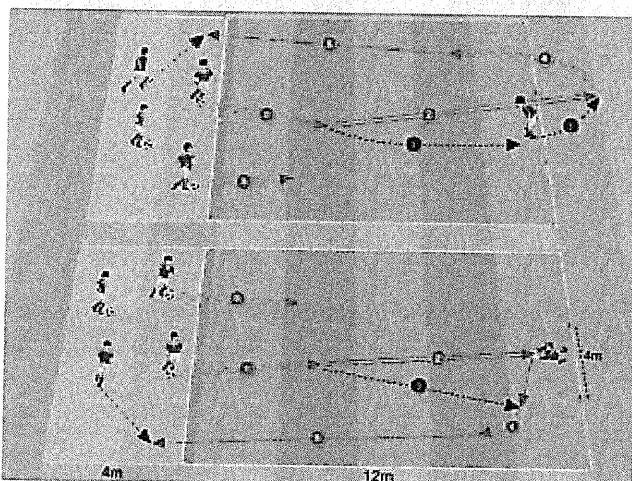
Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vedono coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

Regole

- 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 a contrastare l'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 gioco 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 personale da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con 3 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.



Possibile ambientazione

Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il re dei portieri, il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi risulterà essere il "re dei portieri".

Varianti per i Piccoli Amici

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in due gruppi da 5 giocatori).
- All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.



A.S.D. VALLORCO 1912



SETTORE
GIOVANILE

Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta
Matricola FIGC: 913683
Via Giovanni Braggio, 6 - 10082 CUORGNE

PROGRAMMA

ORCHETTI WINTER CUP

DATA 14/02/2026

Categoria PICCOLI AMICI (2019/2020)

SQUADRE
VALLORCO
FORNO
JUNIOR TORRAZZA
BANCHETTE COLLERETTO

N. 2 TEMPI DA 10 MINUTI

QUADRANGOLARE			
ORARIO	PARTITA		CAMPO
10.00	VALLORCO	BANCHETTE COLL.	1
10.25	FORNO	JUNIOR TORRAZZA	1
10.50	BANCHETTE COLL.	FORNO	1
11.15	VALLORCO	JUNIOR TORRAZZA	1
11.40	JUNIOR TORRAZZA	BANCHETTE COLL.	1
12.05	VALLORCO	FORNO	1

AL TERMINE PREMIAZIONI



IMPIANTO SPORTIVO "M.Giovando - G.Vironda"
Via Colleretto s.n. - BORGIALLO (TO)
<https://maps.app.goo.gl/uRvAGnR85YPxkEMKA>

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