



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO

Torino, 16/01/2026

Protocollo 815 / DpTo

SPETT. LE SOCIETÀ
A.S.D. CIRIE' CALCIO 1946

SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: QUADRANGOLARE

Categoria: Piccoli Amici

Periodo di svolgimento: 17/01/2026

La Delegazione Provinciale di Torino, 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
Simona Bochicchio


Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina


REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD CIRIE' CALCIO 1946

Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino

VIA BIAUNE 1

CITTÀ CIRIE'

CAP 10073

TEL 0119207225

FAX

MAIL segreteria@ciriecalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

A CARATTERE

DENOMINATA: QUADRANGOLARE

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 17/01/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA BAIUNE 1 CIRIE'

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)**

CIRIE' CALCIO MATR. 940894 RIVAROLESE MATR. 930381
SISPORT CALCIO JUVENTUS NERO MATR. 943168
SISPORT CALCIO JUVENTUS BIANCA MATR. 943168

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

GIORNE DA 4 SQUADRE CHE SI INCONTRANO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

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)

AUTOSCONTRO

4 PORTE

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 2 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 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

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, written over a solid horizontal line.



A.S.D. Ciriè Calcio 1946

QUADRANGOLARE

*Primi calci 2019
Sabato 17 Gennaio 2026*

GIRONE UNICO

| |
|----------------|
| CIRIE' CALCIO |
| SISPORT BIANCO |
| SISPORT NERO |
| RIVAROLESE |



incontri

| | | | | | | | |
|--------|-----------|----------------|----|----------------|--|--|--|
| 17-gen | ore 14:30 | Ciriè calcio | vs | Sisport Bianca | | | |
| 17-gen | ore 14:30 | Rivarolese | vs | Sisport Nero | | | |
| 17-gen | ore 15:15 | Sisport Nero | vs | Ciriè calcio | | | |
| 17-gen | ore 15:15 | Rivarolese | vs | Sisport Bianca | | | |
| 17-gen | ore 16:00 | Sisport Bianca | vs | Sisport Nero | | | |
| 17-gen | ore 16:00 | Ciriè calcio | vs | Rivarolese | | | |

2 TEMPI DA 12 MINUTI

4 PORTE

Descrizione: si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 coni
– Delimitatori per dividere il campo.

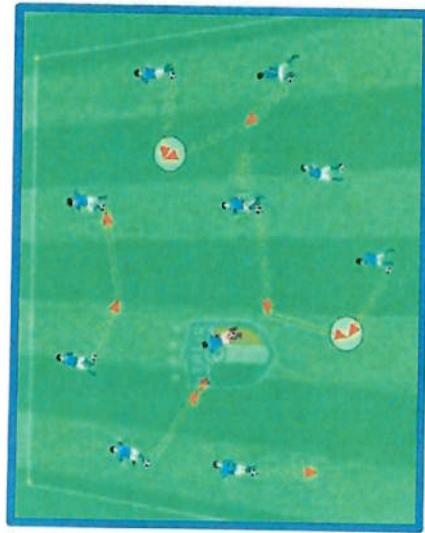
GIOCO A CONFRONTO 4 porte 20x30

GIOCO A CONFRONTO 4 porte 20x30

25x35 PARTITA 5 CONTRO 5

25x35 PARTITA 5 CONTRO 5

GLI AUTOSCONTI



• 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 colpiti 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 (sta 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

