



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 10 febbraio 2026

Protocollo: 122/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
S.IGNAZIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

J Days SIS – Piccoli Amici – 15/2/2026

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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ S.IGNAZIO SPORT

VIA MONFALCON 106 CITTÀ TORINO CAP. 10137

TEL _____ FAX _____ MAIL _____

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE
A CARATTERE
DENOMINATA: J DAYS SIS
IN COLLABORAZIONE CON _____
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15 FEBBRAIO 2026
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Campo Monfalcone

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 SOCIETA: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)
JUVENTUS 24520 SI-SPORT 943168 BIELLESE 710799 S.IGNAZIO 915898 CHISOLA 710720
COLL.PARADISO 710334 LASCARIS 949234 CBS 710092 FOMARCO 935576 JUVENTUS DOMO 932256

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

2 GIRONI DA 5 SQUADRE CON PARTITE DI SOLO ANDATA SENZA CLASSIFICA A PURO SCOPO LUDICO

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) RE DEI PORTIERI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

- LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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



J DAYS SIS TORINO
VIA MONFALCONE 160, TORINO
15 FEBBRAIO 2026

Group A

- 1  JUVENTUS FC
- 2  LASCARIS
- 3  JUVENTUS COMO
- 4  FOMARCO
- 5  CBS

Group B

- 1  CHISOLA
- 2  COLLEGNO PARADISO
- 3  SISPORT
- 4  SIGNAZIO SPORT
- 5  BIELLESE

Group A - Under 7	PITCH 2	Group A - Under 7	PITCH 3	Group A - Under 7	PITCH 3
 CBS	15:00	 JUVENTUS COMO	15:00		
 LASCARIS		 FOMARCO			
Group B - Under 7	PITCH 4	Group B - Under 7	PITCH 2	Group B - Under 7	PITCH 3
 BIELLESE	15:00	 SISPORT	15:30	 JUVENTUS FC	15:30
 COLLEGNO PARADISO		 SIGNAZIO SPORT		 CBS	
Group A - Under 7	PITCH 4	Group B - Under 7	PITCH 2	Group B - Under 7	PITCH 3
 LASCARIS	15:30	 CHISOLA	16:00	 COLLEGNO PARADISO	16:00
 JUVENTUS COMO		 BIELLESE		 SISPORT	
Group A - Under 7	PITCH 4	Group A - Under 7	PITCH 2	Group A - Under 7	PITCH 3
 JUVENTUS FC	16:00	 CBS	16:30	 CHISOLA	16:30
 FOMARCO		 JUVENTUS COMO		 SIGNAZIO SPORT	
Group C - Under 7	PITCH 4	Group A - Under 7	PITCH 2	Group A - Under 7	PITCH 3
 BIELLESE	16:30	 FOMARCO	17:00	 JUVENTUS COMO	17:00
 SISPORT		 LASCARIS		 JUVENTUS FC	
Group B - Under 7	PITCH 4	Group B - Under 7	PITCH 2	Group A - Under 7	PITCH 3
 SIGNAZIO SPORT	17:00	 SISPORT	17:30	 FOMARCO	17:30
 COLLEGNO PARADISO		 CHISOLA		 CBS	
Group A - Under 7	PITCH 4	Group B - Under 7	PITCH 2	Group B - Under 7	PITCH 3
 LASCARIS	17:30	 SIGNAZIO SPORT	18:00	 COLLEGNO PARADISO	18:00
 JUVENTUS FC		 BIELLESE		 CHISOLA	



RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Glocator: 6

• **Tempo di svolgimento: 12 minuti**

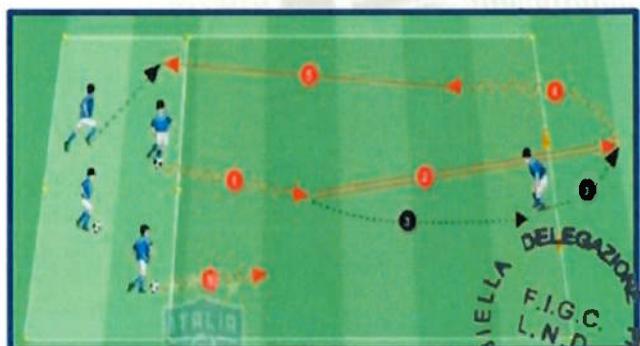
Il tempo di svolgimento: 15 minuti.
Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla 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.

Crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

