



DELEGAZIONE PROVINCIALE DEL VERBANO CUSIO OSSOLA



Verbania, 13/05/2026
Protocollo 1671/2026

Spettabile
ASD VOLUNTAS SUNA
MATR. FIGC 203029
PROPRIA SEDE

Spettabile
FIGC-LND Comitato Regionale
Piemonte Valle d'Aosta
Ufficio Amministrativo
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

Spettabile
FIGC-SGS Coordinamento reg.
Piemonte Valle d'Aosta
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

OGGETTO: autorizzazione torneo "New gen goal cup" da disputarsi il 15 maggio 2026 cat. Piccoli amici

A seguito della documentazione presentata, e del pagamento della tassa, si concede l'autorizzazione allo svolgimento del torneo indicato in oggetto per quanto attiene le modalità tecniche di esecuzione.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali, la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO
F.I.G.C. S. G. B. S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28021 VERBANIA

IL DELEGATO
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE
VERBANO CUSIO OSSOLA
IL DELEGATO
(Benedetto Madeo)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD VOLUNTAS SUNA

VIA MADONNA DI CAMPAGNA 22

CITTA' VERBANIA

CAP 28922

TEL 0323503238

FAX _____

MAIL asd_voluntas_suna@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: NEW GEN GOAL CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 15 MAGGIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MARCO GHIDINI DI VERBANIA

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)**

VOLUNTAS SUNA (203029) VOLUNTAS SUNA ROSSA (203029) VIRTUS VILLA (56320)

SAN FRANCESCO (912714) LESA VERGANTE (932508)

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° 12

PRESTITI

SONO VIETATI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28921 VERBANIA

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

UN GIRONE ALL'ITALIANA DOVE TUTTE LE SQUADRE SI INCONTRERANNO IN PARTITE 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)

RE DEI PORTIERI - GLI AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28921 VERBANIA

**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.

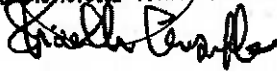
ASSICURAZIONE

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.

A.S.D. VOLUNTAS CALCIO SUNA
Via Madonna di Campagna - Tel. 0323/503238
28925 VERRANIA
Cod. Fisc. 04071379032 - P. IVA 02110870033



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
SPINELLI GIUSEPPE

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28021 VERRANIA

ASD VOLUNTAS SUNA

Via Madonna di Campagna 22 - 28925 Verbania Suna
PI.02110870033 - CF.84013370032 TEL.0323503238
MAIL: asd_voluntas_suna@libero.it PEC: asdvoluntassuna64@pec.it



NEW GEN GOAL CUP 2026

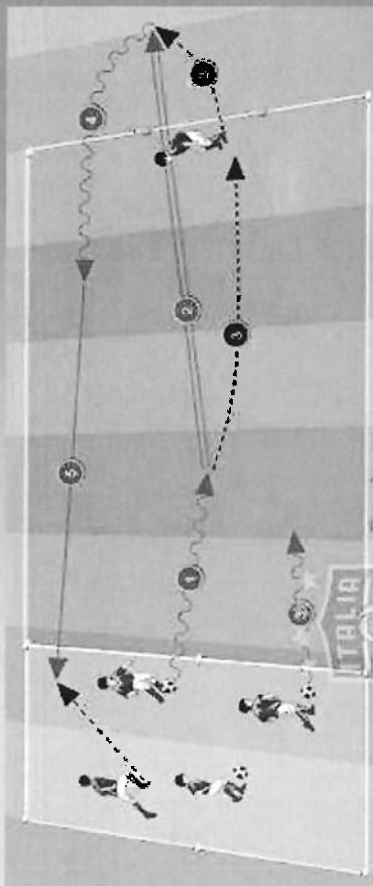
15 MAGGIO 2026

ASD VOLUNTAS SUNA ROSSA
ASD <i>Voluntas Suna</i> VERDE
ASD LESA VERGANTE
ASD SAN FRANCESCO
ASD VIRTUS VILLA

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via ~~Butler~~, 97 - Tel. 0323.836717
39021 VERBANIA

CAMPO A	ORA
SUNA ROSSA - SUNA VERDE	17:45
LESA VERGANTE - SAN FRANCESCO	18:05
VIRTUS VILLA - SUNA ROSSA	18:25
SUNA VERDE - LESA VERGANTE	18:45
SAN FRANCESCO - VIRTUS VILLA	19:05
SUNA ROSSA - LESA VERGANTE	19:25
SUNA VERDE - SAN FRANCESCO	19:45
LESA VERGANTE - VIRTUS VILLA	20.05
SUNA ROSSA - SAN FRANCESCO	20:25
SUNA VERDE - VIRTUS VILLA	20:45

IL 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.

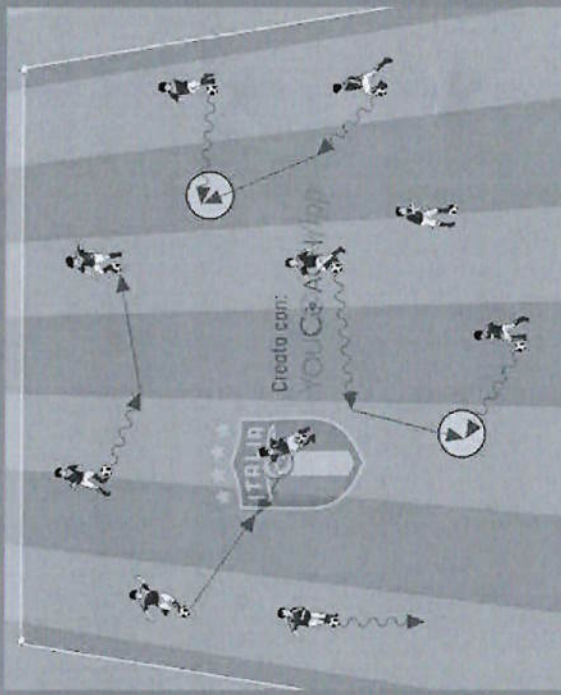
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

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 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, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo