



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO



14 Aprile 2026
N° 215/Tor.

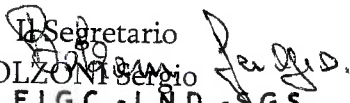
SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. PIOSSASCO
SEDE

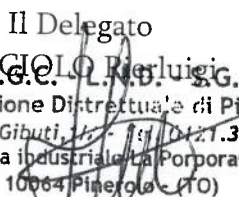
OGGETTO: Autorizzazione Torneo
“ SPRING CUP 2026” – PICCOLI AMICI IL 03/05/2026

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, 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
BOLZONI Sergio
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona Industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)


Il Delegato
MUGGILO Pierluigi
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona Industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. PIOSSASCO

VIA Nino Costa, 22 CITTÀ Piossasco CAP 10045

TEL 3755807583 FAX - MAIL segreteria.asdpiosiasco@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: SPRING CUP 2026

IN COLLABORAZIONE CON -

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 03/05/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Campo San Giorgio Via Volvera Reg. Viule' - Piossasco (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 01.01.2018**
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)

ASD PIOSSASCO 63388

TOP PLAYER 930306

LASCARIS ASD 949234

ABSOLUTE ORBASSANO 936276

PRO COLLEGGNO 964020

SISPORT 946168

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

1 GIRONE DA 6 SQUADRE. GIRONE ALL' ITALIANA 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)

GLI EQUILIBRISTI LO ZOO ...

I GIOCHINI SARANNO ALLEGATI AL SEGUENTE REGOLAMENTO

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 8 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

**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. TIMBRO SASSASCO
SOCIETÀ
Sede "CEN. POLISPORTIVO"
Via N. Capri, 22 - 10045 Pinerolo (TO)
Tel. 0112/377137
Cod. Fisc. 861.235212 - P.I. 0270050014

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 11/1 - Tel. 0112/377137
Zona Industriale La Forporata
10064 Pinerolo - (TO)



S.E. PIOSSASCO

SPRING CUP 2026

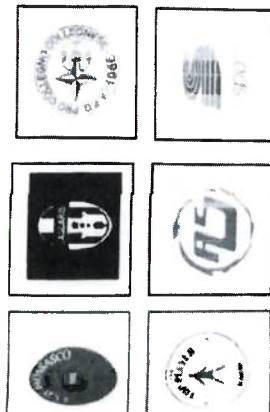
CATEGORIA PICCOLLI AMICI

Campo base: Via Valvera reg. Viule – Pioassasco (TO)

Durata: 2 tempi da 10 minuti

Modalità: 3 contro 3

Seguiranno premiazioni in campo



F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 Delegazione Distrettuale di Pinerolo
 Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
 Zona industriale La Forporata
 10064 Pinerolo - (TO)

SQUADRE
ASD. PIOSSASCO
LASCARIS
PRO COLLEGNO
TOP PLAYER
ABSOLUTE ORBASSANO
SISPORT

DATA	ORARIO	MATCH	CAMPO
DOM 03.05.26	14.00	PRO COLLEGNO - LASCARIS	A
DOM 03.05.26	14.00	SISPORT – PIOSSASCO	B
DOM 03.05.26	14.20	LASCARIS – TOP PLAYER	A
DOM 03.05.26	14.20	PIOSSASCO – ABSOLUTE ORBASSANO	B
DOM 03.05.26	14.40	TOP PLAYER- PRO COLLEGNO	A
DOM 03.05.26	14.40	ABSOLUTE ORBASSANO - SISPORT	B
DOM 03.05.26	15.00	LASCARIS – PIOSSASCO	A
DOM 03.05.26	15.00	PRO COLLEGNO – ABSOLUTE ORBASSANO	B
DOM 03.05.26	15.20	PIOSSASCO -TOP PLAYER	A
DOM 03.05.26	15.20	SISPORT – PRO COLLEGNO	B
DOM 03.05.26	15.40	LASCARIS – SISPORT	A
DOM 03.05.26	15.40	ABSOLUTE ORBASSANO – TOP PLAYER	B
DOM 03.05.26	16.00	PRO COLLEGNO – PIOSSASCO	A
DOM 03.05.26	16.00	TOP PLAYER - SISPORT	B
DOM 03.05.26	16.20	LASCARIS- ABSOLUTE ORBASSANO	A

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



Indefinito

10 giocatori

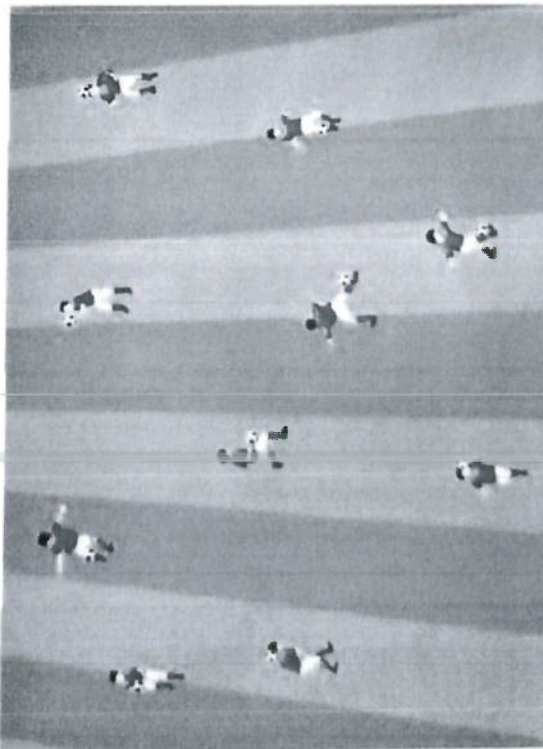
Descrizione

I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole

Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibrismi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù,
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno,
- palla sulla coscia ginocchio flesso, equilibrio monopodalico,
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico,
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento,
- palla sulla pancia - supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione

I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività.

Comportamenti privilegiati

Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità.

Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione.

Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non nasce al primo tentativo.

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 111 - Tel. 0121.377137
Zona Industriale Lirica Corporata
10064 Pinerolo - (TO)

GIOCHI DI TECNICA

LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



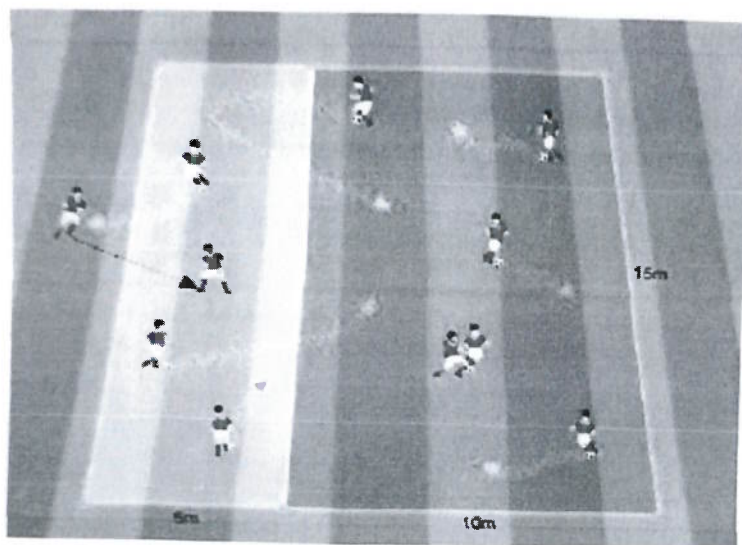
10 giocatori

Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni; se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco

6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili



CENTRI FEDERALI TERRITORIALI