



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 24 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
UNION BB VALLESUSA  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale  
Memorial Alessio Meyer - Piccoli Amici – 10/05/2026**

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





# POL A.D. UNION BB VALLESUSA

Via Cascina del Gallo 7 – 10053 Bussoleno (TO)  
Via Matarazzo 6 – 10050 Bruzolo (TO)  
Tel.: +39 0122 33498; fax +39 0122 860 202  
C.F. 96024900019; P.I. 08203960011  
e-mail: segreteria.unionbb@yahoo.com

## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ POL AD UNION BB VALLE SUSA

VIA CASCINA DEL GALLO 7 CITTÀ BUSSOLENO CAP 10053  
TEL. 3664648088 FAX \_\_\_\_\_ MAIL scvalledisusa@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATA MEMORIAL "ALESSIO MEYER"

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10/05/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO "LUIGI PORTIGLIATTI" VIA CASCINA DEL GALLO 7, BUSSOLENO (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 COMPIMENTO DEL 5° ANNO D'ETÀ.**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

(INDICARE NOMINATIVO E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

AL MESE 945769, ARIASCESE 964236, AVIGLIANESE 964236, LUPETTI BIANCHI TRINO 78845, OULX 964134, PIOSSASCO 66388, SISPORT 943168, VALLE DI SUSA 955220.

### 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

DUE GIRONI ALL'ITALIANA DA QUATTRO SQUADRE SIA NELLA PRIMA CHE NELLA SECONDA FASE.

### 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, GLI AUTOSCONTRI

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 4 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 ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. 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



# POL A.D. UNION BB VALLESUSA

Via Cascina del Gallo 7 – 10053 Bussoleno (TO)  
Via Matarazzo 6 – 10050 Bruzolo (TO)  
Tel.: +39 0122 33498; fax +39 0122 860 202  
C.F 96024900019; P.I. 08203960011  
e-mail: segreteria.unionbb@yahoo.com

## MEMORIAL "ALESSIO MEYER"

### SQUADRE PARTECIPANTI

ALMESE, ARIASCESE, AVIGLIANESE, LUPETTI BIANCHI TRINO, OULX, PIOSSASCO, SISPORT, VALLE DI SUSÀ.

#### PRIMA FASE

GIRONE A	GIRONE B
AIRASCHESE	LUPETTI BIANCHI TRINO
OULX	ALMESE
AVIGLIANESE	PIOSSASCO
SISPORT	VALLE DI SUSÀ

#### CALENDARIO GARE

	Campo A	Campo B
10:00	OULX – AVIGLIANESE	ALMESE – VALLE DI SUSÀ
10:30	AIRASCHESE – SISPORT	LUPETTI BIANCHI TRINO – PIOSSASCO
11:00	AIRASCHESE – OULX	ALMESE – PIOSSASCO
11:30	AVIGLIANESE – SISPORT	LUPETTI BIANCHI TRINO – VALLE DI SUSÀ
12:00	AIRASCHESE – AVIGLIANESE	LUPETTI BIANCHI TRINO – ALMESE
12:30	OULX – SISPORT	VALLE DI SUSÀ – PIOSSASCO

#### SECONDA FASE

GIRONE A	GIRONE B
LUPETTI BIANCHI TRINO	AIRASCHESE
OULX	ALMESE
PIOSSASCO	AVIGLIANESE
VALLE DI SUSÀ	SISPORT

#### CALENDARIO GARE

	Campo A	Campo B
15:00	LUPETTI BIANCHI TRINO – OULX	AIRASCHESE – SISPORT
15:30	PIOSSASCO – VALLE DI SUSÀ	ALMESE – AVIGLIANESE
16:00	LUPETTI BIANCHI TRINO - VALLE DI SUSÀ	AIRASCHESE – ALMESE
16:30	OULX – PIOSSASCO	AVIGLIANESE – SISPORT
17:00	LUPETTI BIANCHI TRINO – PIOSSASCO	AIRASCHESE - AVIGLIANESE
17:30	VALLE DI SUSÀ – OULX	ALMESE – SISPORT

AL TERMINE PREMIAZIONI



# RE DEI PORTIERI

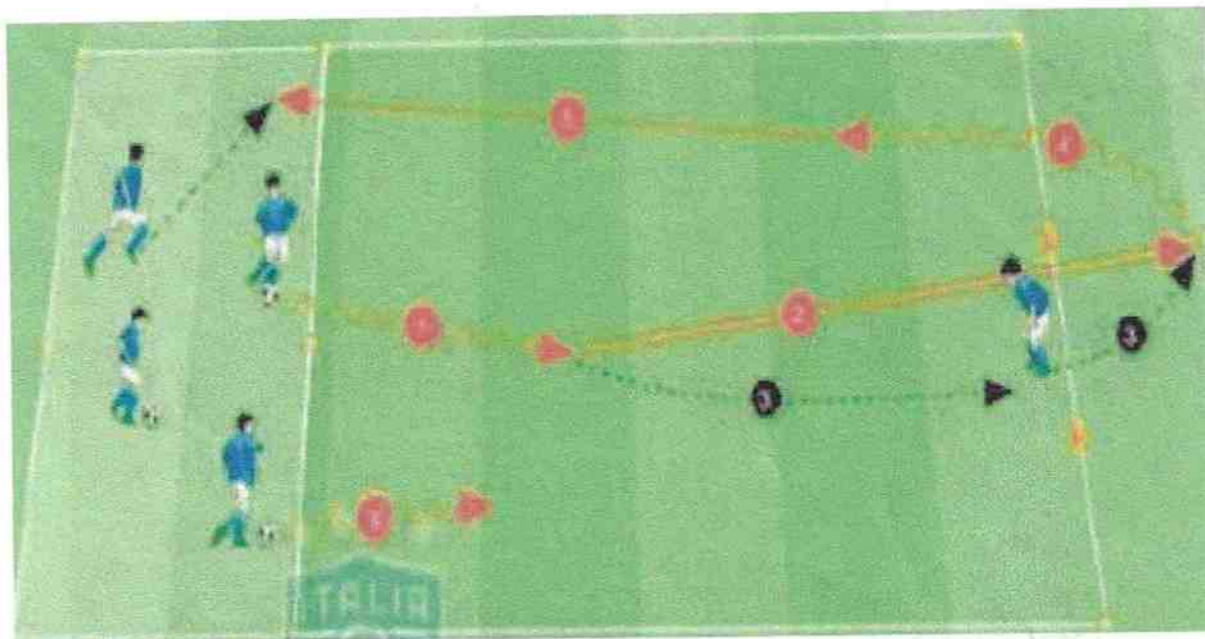
Area di gioco: 20x20 metri

- 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

