



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 17 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
BOLLENGO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Torneo della Serra - Piccoli Amici – 26/04/2026**

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 A.S.D. BOLLENGO

VIA MARIO TOGNON 1 CITTÀ BORGOFRANCO D'IVREA CAP 10013

TEL. 3384267374 FAX _____ MAIL asdbollengo@gmail.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: TORNEO DELLA SERRA

IN COLLABORAZIONE CON A.S.D. BOLLENGO

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 26 APRILE 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPO SPORTIVO "G GAGLIONE", VIA BIELLA A BOLLENGO

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)

A.S.D. BOLLENGO mat. 954831, A.S.D. BIELLESE 1902 mat. 710799, U.S. IVREA CALCIO ASD mat. 951393,

U.S. D'QUINCINETTO TAVAGNASCO mat. 41020, A.C. SANGIUSTESE mat. 922806, A.C.D. STRAMBINESE 1924

mat. 943167, U.S. D'J TORRAZZA mat. 910905, U.S. D' LUPETTI B. TRINO mat. 917201, A.S.D. VALLORCO mat. 913683.

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

SARANNO FORMATI 3 GIRONI DA 3 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA, AL TERMINE DI OGNI GARA LA FORMULA PREVEDE LA REALIZZAZIONE DI 2 GIOCHI LUDICI.

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)

IL FLIPPER

LO ZOO

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 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 FINO 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

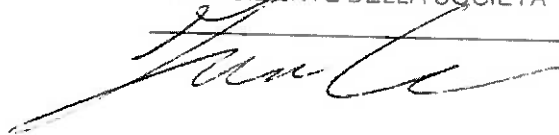
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA.

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. BOLLENGO
Via Biella n. 011012 Bollengo
P.Iva 02722060014
C.Fisc 93051620016

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ





TORNEO DELLA SERRA

2026

CATEGORIA PICCOLI AMICI



ORE 8.30 ACCOGLIENZA

ORE 9.30 INIZIO GARE + 2 GIOCHI

CAMPO 1			CAMPO 2			CAMPO 3		
A	VS	B	D	VS	E	G	VS	H
B	VS	C	E	VS	F	H	VS	I
C	VS	A	F	VS	D	I	VS	G

ORE 10.50 INIZIO GARE + 2 GIOCHI

CAMPO 1			CAMPO 2			CAMPO 3		
A	VS	D	B	VS	E	C	VS	F
D	VS	G	E	VS	H	F	VS	I
G	VS	A	H	VS	B	I	VS	C

ORE 12.30 PAUSA PRANZO

ORE 14.30 INIZIO GARE + 2 GIOCHI

CAMPO 1			CAMPO 2			CAMPO 3		
A	VS	E	B	VS	F	C	VS	D
E	VS	H	F	VS	I	D	VS	G
H	VS	A	I	VS	B	G	VS	C

ORE 15.50 INIZIO GARE + 2 GIOCHI

CAMPO 1			CAMPO 2			CAMPO 3		
A	VS	F	B	VS	D	C	VS	E
F	VS	I	D	VS	G	E	VS	H
I	VS	A	G	VS	B	H	VS	C

ORE 17.30 RINGRAZIAMENTI E SALUTI AL PUBBLICO

A	SQUADRA 1	<u>A.S.D. BOLLENGO</u>
B	SQUADRA 2	<u>U.S.D. JUNIOR TORRAZZA</u>
C	SQUADRA 3	<u>U.S.D. QUINCINETTO TAVAGNASCO</u>
D	SQUADRA 4	<u>A.S.D. VALLORCO</u>
E	SQUADRA 5	<u>A.C. SANGIUSTESE</u>
F	SQUADRA 6	<u>A.S.D. BIELLESE 1902</u>
G	SQUADRA 7	<u>U.S. IVREA CALCIO ASD</u>
H	SQUADRA 8	<u>U.S.D. LUPETTI BIANCHI TRINO</u>
I	SQUADRA 9	<u>A.C.D. STRAMBINESE 1924</u>

1° GIOCO LUDICO - IL FLIPPER

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato agli punti, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Possibile ambientazione

I giocatori di ogni squadra sintonano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca. Di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

Variante per i Piccoli Amici

Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento, valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

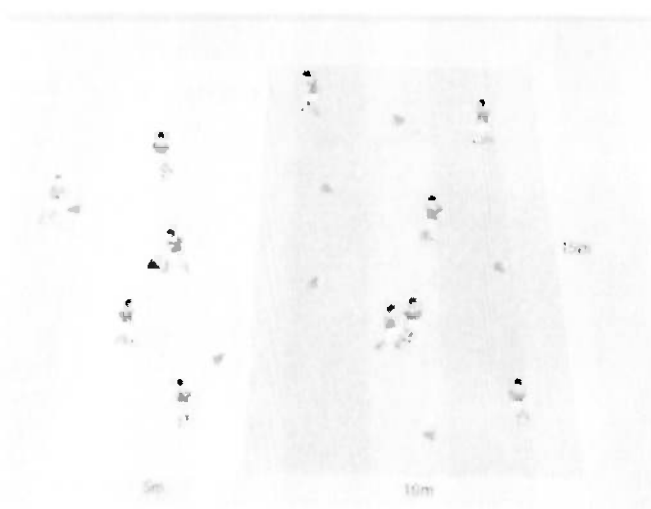
2° GIOCO LUDICO – LO ZOO

Descrizione

I giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali c'è 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 condizione 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 gazella 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.