



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA



Ivrea 17 aprile 2026

Spett.le società

ASD VALLORCO 1912

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

“TORNEO DI MAGGIO” - Piccoli Amici – 02/06/2026

La Delegazione Distrettuale di Ivrea, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo indicato 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 queste ultime.

Cordiali saluti

Il segretario della Delegazione

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 6A - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

Il delegato della Delegazione

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE LOCALE DI IVREA
IL DELEGATO
(Roberto Drago)



REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

La società **A.s.d. VALLORCO 1912** indice ed organizza una Manifestazione a carattere:

REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

denominata: **TORNEO DI MAGGIO**

che si disputerà nei giorni **2 GIUGNO 2026**

presso l'impianto sportivo: "**CARLIN BERGOGLIO**" di **CUORGNE' (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 31/12/2020 che abbiano anagraficamente compiuto il 5° anno d'età.**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

Alla Manifestazione prenderanno parte le sotto indicate società:

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
ASD VALLORCO	913683	ASD CALCIO SETTIMO	710805
ASD VALMALONE	940996	ASD BOLLENGO	954831
SSD RIVAROLESE	930381	ASD TOP PLAYER ACADEMY	930306
ASD ATLETICO CBL	953918		

ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di n°10 .

PRESTITI

Sono vietati

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

La manifestazione si svolgerà con la seguente formula:

Fase 1 (mattino) saranno formati n° 2 gironi da n° 4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro in turni di sola andata.

Fase 2 (pomeriggio) saranno formati n° 2 gironi da n° 4 squadre ciascuno che si incontreranno tra loro in turni di sola andata

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 (obbligatoro minimo due giochi)

- RE DEI PORTIERI (Per descrizione e modalità svolgimento vedasi allegato)
- AUTOSCONTRI (Per descrizione e modalità svolgimento vedasi allegato)

TEMPI DI GARA

- Le MINI-GARE avranno la durata di 10 MINUTI CIASCUNA;
- I GIOCHI LUDICO-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

E' 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. BIANCHETTA DARIO
TEL. 327.8257973

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

(MODALITA' SVOLGIMENTO)

GLI AUTOSCONTRI

 15 minuti

 18x18 metri

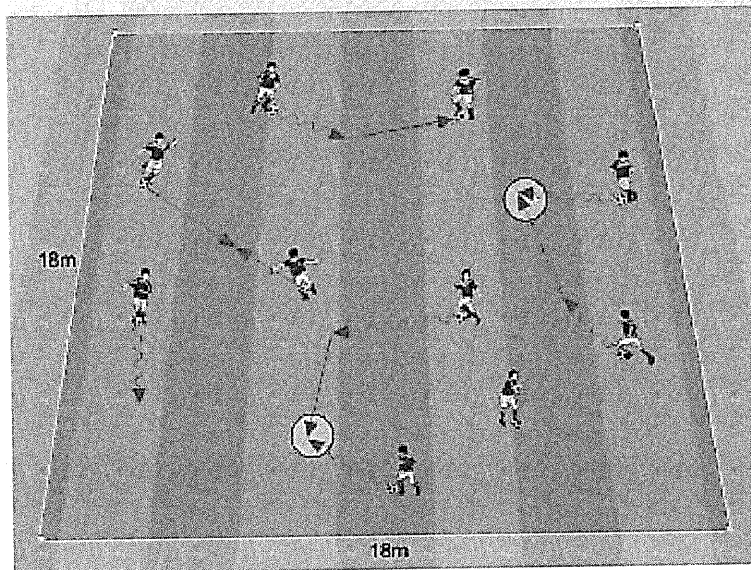
 18 giocatori

Descrizione

10 giocatori conducono palla all'interno di uno spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se 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 colpiscano 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 in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.
- Varianti:
 - se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario;
 - per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro).



Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.

Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

GIOCHI LUDICO DIDATTICI (MODALITA' SVOLGIMENTO)

IL RE DEI PORTIERI

 15 minuti

 20x16 metri

 10 giocatori

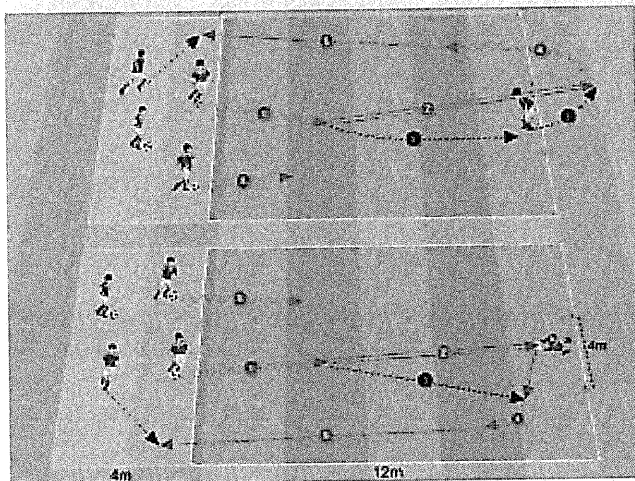
Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

Regole

- 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 a contrastare l'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 gioco 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 personale da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con 3 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.



Possibile ambientazione

Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il re dei portieri, il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi risulterà essere il "re dei portieri".

Varianti per i Piccoli Amici

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in due gruppi da 5 giocatori).
- All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.



PROGRAMMA

TORNEO DI MAGGIO - 11° EDIZIONE

DATA 02/06/2026 - Categoria PRIMI CALCI (2019/2020)

FASE 1 (MATTINO)

GIRONE A
VALLORCO BIANCO
VALMALONE
C.B.L.
BOLLENGO

GIRONE B
VALLORCO BLU
RIVAROLESE
CALCIO SETTIMO
TOP PLAYER

N. 1 TEMPO DA 10 MINUTI
GIOCO LIDICO-DIDATTICO 5 MINUTI

GIRONE A			
ORARIO	PARTITA		CAMPO
10.00	VALLORCO BIANCO	VALMALONE	1
10.25	C.B.L.	BOLLENGO	1
10.50	VALLORCO BIANCO	BOLLENGO	1
11.15	VALMALONE	C.B.L.	1
11.40	VALLORCO BIANCO	C.B.L.	1
12.15	VALMALONE	BOLLENGO	1

GIRONE B			
ORARIO	PARTITA		CAMPO
10.00	VALLORCO BLU	RIVAROLESE	2
10.25	CALCIO SETTIMO	TOP PLAYER	2
10.50	VALLORCO BLU	TOP PLAYER	2
11.15	RIVAROLESE	CALCIO SETTIMO	2
11.40	VALLORCO BLU	CALCIO SETTIMO	2
12.15	RIVAROLESE	TOP PLAYER	2

PAUSA PRANZO

SEGUE FASE 2 (POMERIGGIO)

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696



PROGRAMMA

TORNEO DI MAGGIO – 11° EDIZIONE

DATA 02/06/2026 - Categoria PRIMI CALCI (2019/2020)

FASE 2 (POMERIGGIO)

GIRONE C
C.B.L.
TOP PLAYER
VALLORCO BIANCO
RIVAROLESE

GIRONE D
CALCIO SETTIMO
BOLLENGO
VALLORCO BLU
VALMALONE

N. 1 TEMPO DA 10 MINUTI
GIOCO LIDICO-DIDATTICO 5 MINUTI

GIRONE C			
ORARIO	PARTITA		CAMPO
14.35	C.B.L.	VALLORCO BIANCO	1
15.00	TOP PLAYER	RIVAROLESE	1
15.25	C.B.L.	RIVAROLESE	1
15.50	TOP PLAYER	VALLORCO BIANCO	1
16.15	C.B.L.	TOP PLAYER	1
16.40	VALLORCO BIANCO	RIVAROLESE	1

GIRONE D			
ORARIO	PARTITA		CAMPO
14.35	CALCIO SETTIMO	VALLORCO BLU	2
15.00	BOLLENGO	VALMALONE	2
15.25	CALCIO SETTIMO	VALMALONE	2
15.50	BOLLENGO	VALLORCO BLU	2
16.15	CALCIO SETTIMO	BOLLENGO	2
16.40	VALLORCO BLU	VALMALONE	2

AL TERMINE PREMIAZIONE PER TUTTI I PARTECIPANTI

NON VERRANNO STILATE CLASSIFICHE



IMPIANTO SPORTIVO "CARLIN BERGOGLIO"
Via Giovanni Braggio 6 – CUORGNE' (TO)
<https://maps.app.goo.gl/Yozk561vbGf6LYtU7>

FIGC LND SGS
Delegazione Distrettuale di Ivrea
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea
Tel. 0125 424696