



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 21 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
SPARTA NOVARA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Zip Cup – Piccoli Amici – 25/04/2026**

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





Spett.le C. R. _____

LND - FIGC

Via _____

Cap _____ Città _____

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società _____ ASD SPARTA NOVARA _____ Matricola 940735

Via _____ ALCAROTTI _____ n° 2

Città _____ NOVARA _____ Provincia NO cap 28100

Tel. 0321 397397 Fax _____ Mail info@spartacalcio.it

Chiede l'Autorizzazione per l'organizzazione e lo svolgimento del torneo

Regionale

Provinciale

Locale

Denominato _____ ZIP 19 CUP

Svolgimento: Dal 25.04.2026 Al 25.04.2026

Riservato alle seguenti Categorie:

Under 17 Anno 2009 - 2010

Under 16 Anno 2010

Under 15 Anno 2011 - 2012

Under 14 Anno 2012

Esordienti 1° Anno 01.01.2014 - 31.12.2014

Esordienti 2° Anno 01.01.2013 - 31.12.2013

Esordienti Misti 01.01.2013 - 31.12.2014

Primi Calci 01.01.2017 - 31.12.2018

Pulcini 1° anno 01.01.2016 - 31.12.2016

Pulcini 2° Anno 01.01.2015 - 31.12.2015

Pulcini Misti 01.01.2015 - 31.12.2016

Altro PICCOLLAMICI

Responsabile organizzazione sig. _____ MARCO LAFACE

Tel. _____ 3208284310

Data 16.04.2026



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD SPARTA NOVARA

VIA ALCAROTTI 2 CITTÀ NOVARA CAP 28100

TEL 0321 397397 FAX _____ MAIL info@spartacalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA:

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 25 APRILE 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: _____

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)**

SPARTA NOVARA 940735 - UNION N. 74812 - MEZZOMERICO 949309 - PONDERANO 38460

ACC. BORGOMANERO 937859 - VILLAPIZZONE 57826 - VEVERI 710900

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

GIRONE ALL' ITALIANA CON GARE DI SOLA ANDATA

SENZA NESSUNA CLASSIFICA

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

AUTOSCONTRO

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 SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBRATE 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.



CON DELEGA
IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
ANTONINO SARCHIELLO





Zip Cup

Sabato 25 Aprile 2026

Primi Calci

girone all'italiana

tempo unico da 10 minuti

| | campo 1 | campo 2 | campo 3 | riposa |
|-----------|-----------------------------------|---|--|-------------------|
| ore 14.30 | A - B Sparta - Veveri | C - D Union N. - Ponderano | E - F Mezzomerico - Acc Borgomanero | G Villapizzone |
| ore 14.55 | A - C Sparta - Union N. | B - D Veveri - Ponderano | E - G Mezzomerico - Villapizzone | F Acc Borgomanero |
| ore 15.20 | A - D Sparta - Ponderano | B - G Veveri - Villapizzone | C - F Union N. - Acc Borgomanero | E Mezzomerico |
| ore 15.45 | E - D Mezzomerico - Ponderano | B - F Veveri - Acc Borgomanero | A - G Sparta - Villapizzone | C Union N. |
| ore 16.10 | B - E Veveri - Mezzomerico | G - C Villapizzone - Union N. | D - F Ponderano - Acc Borgomanero | A Sparta |
| ore 16.35 | A - F Sparta - Acc Borgomanero | D - G Ponderano - Villapizzone | C - E Union N. - Mezzomerico | B Veveri |
| ore 17.00 | A - E Sparta - Mezzomerico | F - G Acc Borgomanero - Villapizzone | B - C Veveri - Union N. | D Ponderano |

Campo sportivo Gerosa

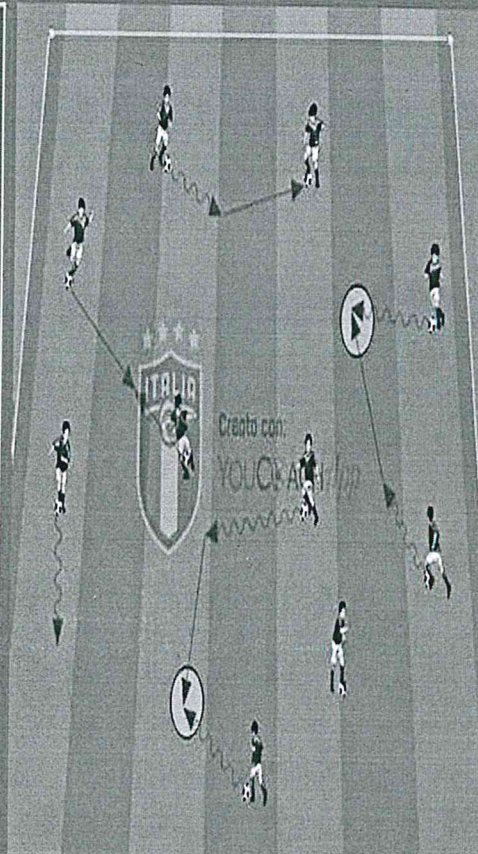
via Gerosa - Novara

GLI AUTOSCONTRI

- Tempo di svolgimento: 10 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 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. 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:

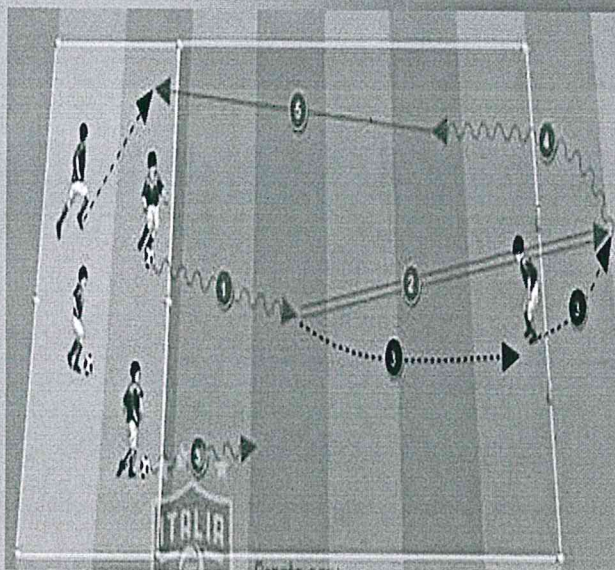
- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

IL RE DEI PORTIERI

- Tempo di svolgimento: 10 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.