



DELEGAZIONE PROVINCIALE DEL VERBANO CUSIO OSSOLA



Verbania, 13/05/2026

Protocollo 1064/2026

Spettabile
USD CANNOBIESE 1906
MATR. FIGC 932333
PROPRIA SEDE

Spettabile
FIGC-LND Comitato Regionale
Piemonte Valle d'Aosta
Ufficio Amministrativo
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

Spettabile
FIGC-SGS Coordinamento reg.
Piemonte Valle d'Aosta
Via Tiziano Vecellio, 8 10126 Torino

OGGETTO: autorizzazione torneo "Città di Cannobio" da disputarsi il 16 maggio 2026 cat. Piccoli amici

A seguito della documentazione presentata, e del pagamento della tassa, si concede l'autorizzazione allo svolgimento del torneo indicato in oggetto per quanto attiene le modalità tecniche di esecuzione.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali, la precedenza è data a queste ultime.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO
Sergio Belli
F.I.G.C.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Muller, 37 - Tel. 0323.836717
28921 VERBANIA

IL DELEGATO
Benedetto Madeo S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE
VERBANO CUSIO OSSOLA
IL DELEGATO
(Benedetto Madeo)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ USD CANNOBIESE 1906
 VIA GRU. DAL CAESO CITTÀ CANNOBIO CAP 28822
 TEL 3703085072 FAX _____ MAIL CANNOBIESE1906@LIBERO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
 A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE
 DENOMINATA: CITTA' DI CANNOBIO
 IN COLLABORAZIONE CON _____
 CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 14 MAGGIO 2026
 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MANO BRUCIA

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)
CANNOBIESE 1906 932333 ROMANO 975796
STREJA D'ALESSO 05910 BAGNELLA 951396
NOVITAS S.p.A. 203028

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° 15

PRESTITI
 SONO VIETATI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 SECCO S.p.A. PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
 Via S. Pietro, 37 - Tel. 0323.836717
 28021 VERRANIA

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
TORNEO ALL' ITALIANA, SI SCONTANO 5-10 ANZIANI E
SI ALTERNANO LE UNIVE DI QUADRE NEI 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)
RE DEL PORTIERI
AUTOSCONTI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 SECCO S.p.A. PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
 Via S. Pietro, 37 - Tel. 0323.836717
 28021 VERRANIA

**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

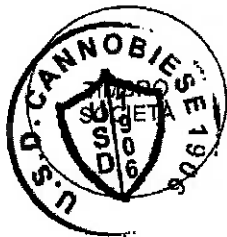
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE VERBANO CUSIO OSSOLA
Via Müller, 37 - Tel. 0323.836717
39921 VERBANIA

PICCOLI AMICI	
CANNOBIO 1	CANNOBIO 2
CANNOBIO 3	STRESA BAVENO
JUVE DOMO	FOMARCO
BAGNELLA	VOLUNTAS SUNA

CALENDARIO INCONTRI

ORARIO	GIRONE 1 (CAMPO A)	RISULTATO	GIRONE 2 (CAMPO B)	RISULTATO
09:00	CANNOBIO 1		CANNOBIO 2	
	STRESA BAVENO		VOLUNTAS SUNA	
09:25	CANNOBIO 3		FOMARCO	
	JUVE DOMO		BAGNELLA	
09:50	CANNOBIO 1		CANNOBIO 2	
	VOLUNTAS SUNA		STRESA BAVENO	
10:15	CANNOBIO 3		JUVE DOMO	
	BAGNELLA		FOMARCO	

ORARIO	GIRONE 1 (CAMPO A)	RISULTATO	GIRONE 2 (CAMPO B)	RISULTATO
10:40	CANNOBIO 1		STRESA BAVENO	
	CANNOBIO 2		VOLUNTAS SUNA	
11:05	CANNOBIO 3		BAGNELLA	
	FOMARCO		JUVE DOMO	
11:30	CANNOBIO 1		STRESA BAVENO	
	CANNOBIO 3		FOMARCO	
11:55	JUVE DOMO		BAGNELLA	
	CANNOBIO 2		VOLUNTAS SUNA	
PAUSA PRANZO				
15:00	CANNOBIO 1		STRESA BAVENO	
	FOMARCO		CANNOBIO 3	
15:25	CANNOBIO 2		JUVE DOMO	
	BAGNELLA		VOLUNTAS SUNA	
15:50	CANNOBIO 2		CANNOBIO 1	
	JUVE DOMO		JUVE DOMO	

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

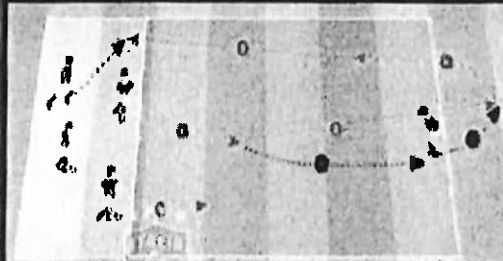
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 segnalato, 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 gol, si muove all'interno dell'area di partenza e rimane in attesa di ricevere il pallone dal compagno.

• Al termine di ogni azione di tiro, il portiere si muove all'interno dell'area di partenza e si posiziona in attesa di ricevere il pallone dal compagno. Il portiere, in caso di errore, recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

• Nessun contrasto tra portiere e attaccante è permesso. Il portiere, in caso di errore, recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

NOTA: il gioco può essere svolto anche in modalità di tiro a bersaglio, in cui il portiere si posiziona all'interno dell'area di partenza e si muove all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.

GLI AUTOSCONTRI

• Area di gioco: 18x18 metri

• Giocatori: 6

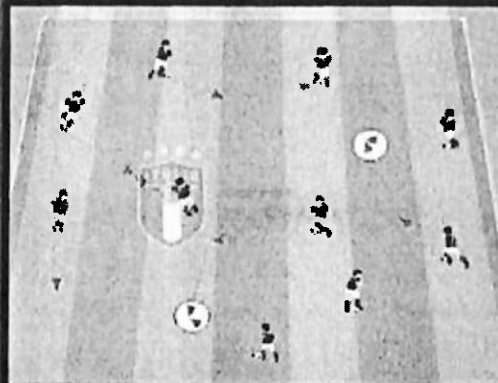
• Tempo di svolgimento: 6 minuti

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 calcati da due giocatori diversi 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.

Scanned with CamScanner

F.I.G.C. 01429 S.G.S.
DELEGAZIONE VERBANIA - VIA CUSIO OSSOLA
Via Mulla 10 - 0323.836717
34021 VERBANIA



(

(