



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 12/05/2026

Spett.le Società  
NARZOLE CALCIO  
Sede

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "XIV° Memorial Luigi Manzone" – Piccoli Amici – Il 07 Giugno 2026**

La Delegazione Provinciale, 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  
Giovanni Ballario

Il Delegato Provinciale  
Giuseppe Chiavassa



# A.S.D. NARZOLE CALCIO

Via del Bricco 9 c/o Impianti Sortivi – Narzole

Indirizzo postale: Via Uberto,19/D – Narzole (CN)

Tel 0173 77078 P.Iva e C.F. 03450200047 Pec: narzolecalcio@pec.it

## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD NARZOLE CALCIO  
INDICE ED ORGANIZZAZIONE TORNEO DI CARATTERE PROMOTIVO

DENOMINATA: XIV° MEMORIAL LUIGI MANZONE  
IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 7 GIUGNO 2026  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPO COMUNALE DI NARZOLE - REGIONE Bricco

### 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 COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

BENESE BIANCA	962871	ASD CARRU	937928
BENESE ROSSA	962871	LANGA CALCIO	947050
DOGLIANI	78846	CHERASCHESE	12560
AC CUNEO	71080	AREA CALCIO	951395

### 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 2 GIRONI DI 4 SQUADRE CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO IN GARE D SOLO ANDATA

### SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

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)**

GABBIA DEI LEONI (vedi allegato)

RE DEI PORTIERI (vedi allegato)

### 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 15 MINUTI CIASCUNO

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO**  
Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002  
12100 CUNEO



# A.S.D NARZOLE CALCIO

Via del Bricco 9 c/o Impianti Sortivi – Narzole

Indirizzo postale: Via Uberto,19/D – Narzole (CN)

Tel 0173 77078 P.Iva e C.F. 03450200047 Pec: narzolecalcio@pec.it

## 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.

TIMBRO  
SOCIETÀ

**ASD NARZOLE CALCIO**  
c/o Impianti Sportivi Comunali  
Via Bricco, 9 - 12068 NARZOLE (CN)  
Part. IVA e C.F. 03450200047

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO  
Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002  
12100 CUNEO

TORNEO PICCOLI AMICI NARZOLE 07 GIUGNO 2026

CAMPO A

ore 09,30 | BENESE ROSSA / AREA CALCIO  
 ore 10,00 | CUNEO / DOGLIANI  
 ore 10,30 | CUNEO / AREA CALCIO  
 ore 11,00 | BENESE ROSSA / DOGLIANI  
 ore 11,30 | AREA CALCIO / DOGLIANI  
 ore 12,00 | BENESE ROSSA / CUNEO


PAUSA PRANZO

14,30

GIOCHI

2a fase

ore 16,00 | BENESE ROSSA / BENESE BIANCA  
 ore 16,30 | CUNEO / CHERASCHESE  
 ore 17,00 | AREA CALCIO / CARRU MAGLIANO  
 ore 17,30 | DOGLIANI / LANGA CALCIO


CAMPO B


ore 09,30 | BENESE BIANCA / LANGA CALCIO  
 ore 10,00 | CARRU MAGLIANO / CHERASCHESE  
 ore 10,30 | CARRU MAGLIANO / LANGA CALCIO  
 ore 11,00 | BENESE BIANCA / CHERASCHESE  
 ore 11,30 | LANGA CALCIO / CHERASCHESE  
 ore 12,00 | BENESE BIANCA / CARRU MAGLIANO


PAUSA PRANZO

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO  
 Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002  
 12100 CUNEO

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



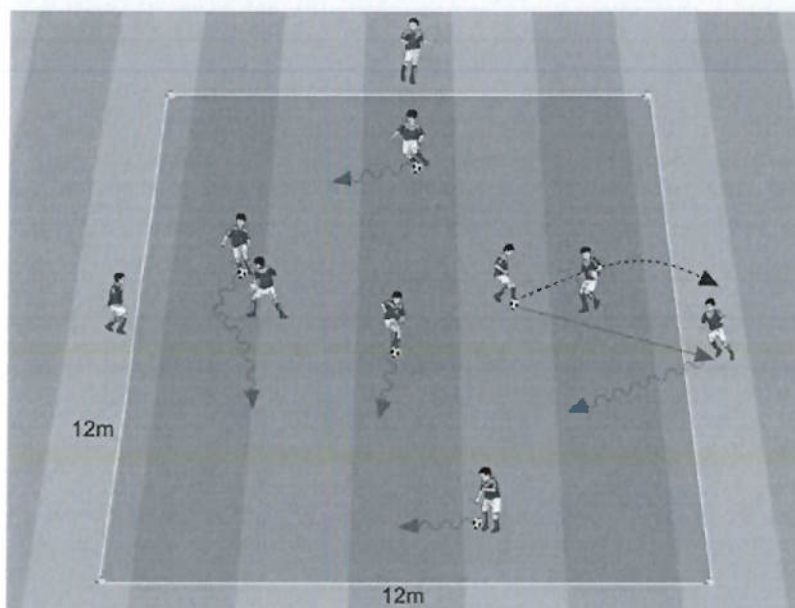
10 giocatori

### Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

### Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



- |   |   |
|---|---|
| 1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo | 6. Favorire la comunicazione tra pari               |
| 2. Favorire comprensione degli spazi di gioco                     | 7. Stimolare conoscenza dello sport                 |
| 3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno            | 8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità |
| 4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio         | 9. Ambiente permette a tutti il successo            |
| 5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci              | 10. Inserire varianti                               |

# GIOCHI DI TECNICA

## IL RE DEI PORTIERI



15 minuti



20x16 metri



10 giocatori

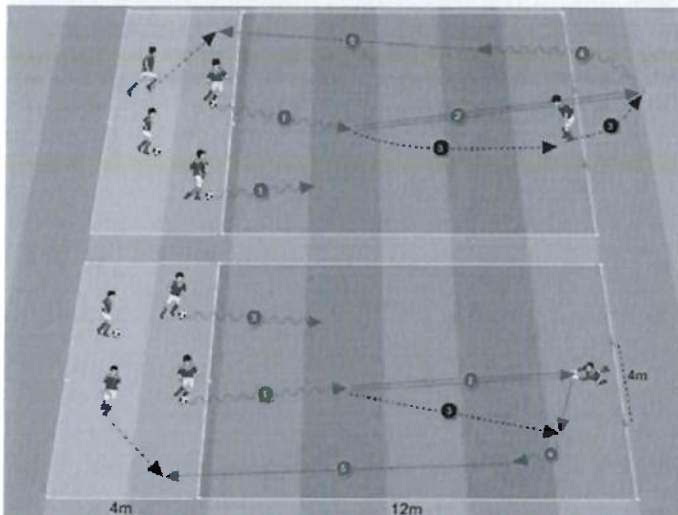
### Descrizione

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.

### Comportamenti privilegiati

- Calciare in porta nella direzione dove c'è più spazio libero e non addosso al portiere.
- Recuperare velocemente palla in seguito ad un errore di tiro o all'uscita dalla porta per trasmetterla al compagno in attesa.
- Il portiere affronta con coraggio l'avversario uscendo dalla linea di porta e togliendo spazio di gioco all'attaccante.



### Presupposti rappresentati



1. Trovare soluzioni per "uscire" da aspetti organizzativi dell'allenamento
2. Usare una struttura di allenamento a stazioni
3. Gestire il risultato in modo equilibrato
4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco
5. Trasformare esercizi in giochi
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Parlare di eventi sportivi, partite, giocatori e incentivare a seguire lo sport
8. Trasmettere dei principi di gioco che sviluppino competenze individuali
9. Individualizzare le indicazioni a seconda delle necessità
10. Proporre seduta destrutturata