



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO



12 Maggio 2026

N° 256/Tor.


SPETT.LE SOCIETÀ
A.P.D. NONE
SEDE

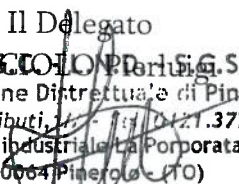
OGGETTO: Autorizzazione Torneo
“ 4° ENON CUP ” – PRIMI CALCI DAL 16/05/2026 AL 23/05/2026

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, 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
BOLZONI Sergio
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)


Il Delegato
MUCCOLO Perini S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.P.D. NONE

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: 4° ENON CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI Sabato 16 Maggio - Sabato 23 Maggio

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Campo sportivo "Natale Viotti" - Via Faunasco, 21, 10060 None (TO)

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCII**

REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2017**

AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO

ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

ART.4 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

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; ~~NEL TERZO TEMPO, QUINDI , POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI"~~ **TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO**

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
A.P.D. NONE	955426	A.S.D. SAN SECONDO	79250
U.S.D. LUSERNA	64129	F.C. ROLETTO VAL NOCE	710796
ORATORIO ORBASSANO	962204	F.C. PEROSA A.S.D.	36940
POL. CARIGNANO A.S.D.	710255	ABSOLUTE LA LOGGIA	953725
U.S.D. SCALENGHE	71306	U.S.D. LUSERNA	64129

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 6 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO RE DEI PORTIERI - AUTOSCONTRI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona industriale La Loggorata
10064 Pinerolo - (TO)

ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

ART.10 TIRI DI RIGORE
NON SONO CONSENTITI

ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI
NON SONO CONSENTITI

ART.12 ARBITRI

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI
COMPETENZA

ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

ART.15 RECLAMI

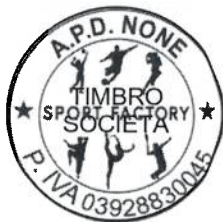
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI
DALLA TASSA DI EURO 30; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. **LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O
DELEGAZIONE DI COMPETENZA**

ART.16 ASSICURAZIONE

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

ART.17 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. VISENTIN ALEX

TEL. 347 430 7937

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 11 - Tel. 011.377137
Zona industriale La Corporata
10064 Pinerolo - (TO)



A.P.D. NONE
 Campo sportivo "Natale Viotti"
 Via Faunasco, 21 - 10060 None (To)
 Matr.FIGC 955426



4° ENON CUP

Primi Calci

Sabato 16 Maggio - Sabato 23 Maggio

CALENDARIO GARE - 2 tempi da 10 minuti

SQUADRE PARTECIPANTI

Girone A
A.P.D. None - Bianco
U.S.D. Luserna - Bianco
Oratorio Orbassano Calcio
Pol. Carignano A.S.D.
U.S.D. Scalenghe
A.P.D. None - Blu

Girone B
A.P.D. None - Rosso
A.S.D. San Secondo 1917 ASD
F.C. Perosa A.S.D.
A.S.D. Absolute S.G. La Loggia
U.S.D. Luserna - Blu
F.C. Roletto Val Noce

Orario	Squadra 1	Squadra 2	Campo
09:00	Luserna - Bianco	Orbassano	A
09:00	None - Bianco	Carignano	B
09:25	Carignano	None - Blu	A
09:25	Scalenghe	None - Bianco	B
09:50	None - Blu	Luserna - Bianco	A
09:50	Orbassano	Scalenghe	B
10:15	Carignano	Luserna - Bianco	A
10:15	None - Bianco	Orbassano	B
10:40	Scalenghe	None - Blu	A
10:40	Orbassano	Carignano	B
11:05	Luserna - Bianco	Scalenghe	A
11:05	None - Blu	None - Bianco	B
11:30	Carignano	Scalenghe	A
11:30	Orbassano	None - Blu	B
11:55	None - Bianco	Luserna - Bianco	A

Orario	Squadra 1	Squadra 2	Campo
09:00	Roletto Val Noce	San Secondo	A
09:00	None - Rosso	Perosa	B
09:25	Perosa	La Loggia	A
09:25	Luserna - Blu	None - Rosso	B
09:50	La Loggia	Roletto Val Noce	A
09:50	San Secondo	Luserna - Blu	B
10:15	Perosa	Roletto Val Noce	A
10:15	None - Rosso	San Secondo	B
10:40	Luserna - Blu	La Loggia	A
10:40	San Secondo	Perosa	B
11:05	Roletto Val Noce	Luserna - Blu	A
11:05	La Loggia	None - Rosso	B
11:30	Perosa	Luserna - Blu	A
11:30	San Secondo	La Loggia	B
11:55	None - Rosso	Roletto Val Noce	A

PREMIAZIONE AL TERMINE SENZA CLASSIFICA

VERRANO PREMIATI TUTTI GLI ATLETI

F.I.G.C. - I.N.P. - S.G.S.
 Delegazione Di calcio di Pinerolo
 Via Del Gibuti, 16 - C.A.P. 1.377137
 Zona Industriale La Loggia
 10084 Pinerolo - (TO)

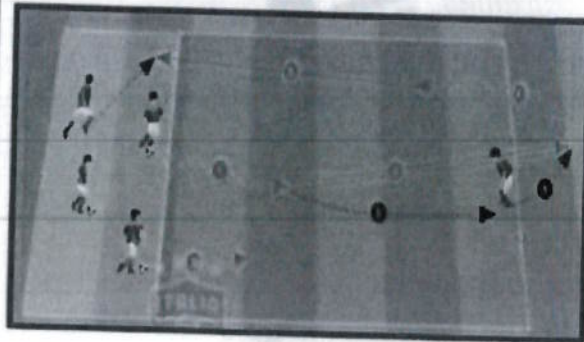
RE DEI PORTIERI

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 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.

GLI AUTOSCONTRI

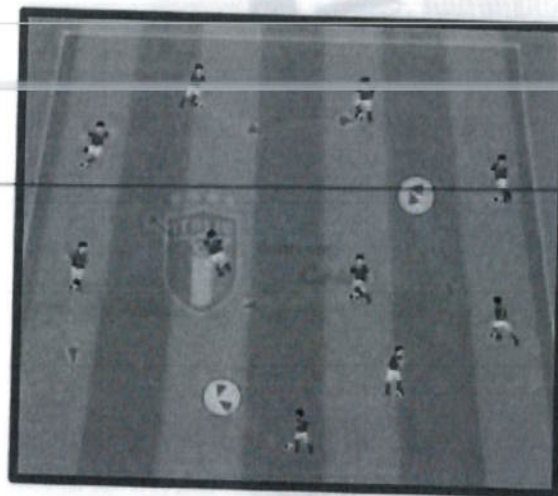
Area di gioco: 18x18 metri

Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 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