



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA



Lettera autorizzazione Tornei Provinciali stagione 2025 - 2026

Novara, 26/05/2026

PROTOCOLLO : N° 40

Spett.le Società

A.C.D. BIANDRATE 2028

BIANDRATE

Oggetto: Autorizzazione TORNEO (PICCOLI AMICI)

Denominato: - (DIVERTIAMOCI GIOCANDO)

Data Tornei – 06/06/2026

La delegazione provinciale di Novara, 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.

N.B. Alla fine del Torneo devono essere inviati i referti delle partite giocate con l'elenco dei giocatori.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO



IL DELEGATO

F.I.G.C. – L.N.D. – S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI NOVARA
IL DELEGATO PROVINCIALE
(Michele Verdicchio)



Spett.le C. R. TORINO
LND - FIGC
Via _____
Cap. 28100 Città NOVARA

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società ACD BIANDRATE 2018 Matricola 949542

Via SAN GIACOMO n° 17

Città BIANDRATE Provincia NO cap 28061

Tel. 3395432971 Fax _____ Mail acdbiandrate18@libero.it

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

Regionale Provinciale Locale

Denominato DIVERTIMENTI GIOCANDO e UFFICINA

Svolgimento: Dal 06/GIUGNO 2026 Al 06/06/2026

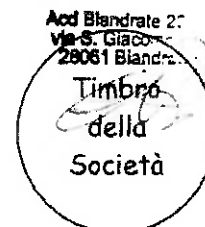
Riservato alle seguenti Categorie:

- | | | | |
|---|--------------------------------|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Under 17 | Anno 2009 - 2010 | <input type="checkbox"/> Under 16 | Anno 2010 |
| <input type="checkbox"/> Under 15 | Anno 2011 - 2012 | <input type="checkbox"/> Under 14 | Anno 2012 |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno | <u>01.01.2014 - 31.12.2014</u> | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno | <u>01.01.2013 - 31.12.2013</u> |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti | <u>01.01.2013 - 31.12.2014</u> | <input type="checkbox"/> Primi Calci | <u>01.01.2017 - 31.12.2018</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° anno | <u>01.01.2016 - 31.12.2016</u> | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno | <u>01.01.2015 - 31.12.2015</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti | <u>01.01.2015 - 31.12.2016</u> | <input checked="" type="checkbox"/> Altro | <u>PICCOLLAMICI 2019/20 - 30/3</u> |

Responsabile organizzazione sig. PASSARELLA ANGELO

Tel. 3332398847

Data 15/05/2026



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ACD BIANDRATE 2018

VIA SAN GIACOMO 17 CITTÀ BIANDRATE CAP 28061

TEL 339 5432971 FAX _____ MAIL acd.biandrate18@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA:

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO:

06/06/2026

BIANDRATE

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)

BIANDRATE 949542 - VEREZZO 1710900
NOVARA CITY 922737 - PERATESE 36910

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° _____

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

ITALIANA

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)

ALLEGIO SCARDELLI RE DEI FORTIERI - GILI AUTOSCONTROLI

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 10 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

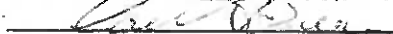
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

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



ORE 14,30	BIANDRATE - PERNATESE	2 X12 Min
ORE 15,00	VEVERI – NOVARA CITY	2 X12 Min
ORE 15,30	BIANDRATE – NOVARA CITY	2 X12 Min
ORE 16,00	PERNATESE -VEVERI	2 X12 Min
	MERENDA PER TUTTI	

REGOLAMENTO F.I.G.C.

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.

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