



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 22/05/2026

Protocollo 1532 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
USD ALPIGNANO CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: MAGGIO ALPICELESTE

Categoria: PICCOLI AMICI

Periodo di svolgimento: 24/05/2026

La Delegazione Provinciale di Torino, 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
Simona Bochicchio

Il Delegato Provinciale
Giovanni Spina

ORGANIZZAZIONELA SOCIETÀ USD ALPIGNANO CALCIOVIA MIGLIARONE 12CITTÀ ALPIGNANOCAP 10051TEL 3393683826

FAX _____

MAIL SEGRETERIA@ALPIGNANOCALCIO.ITINDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALEDENOMINATA: MAGGIO ALPICELESTE

IN COLLABORAZIONE CON / _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 24/05/2026PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ALLENDE VIA MIGLIARONE 12 ALPIGNANO**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)**ALPIGNANO 1640 PIOSSASCO 66388 BORGARO 78854 BRUINESE 82364**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 MANIFESTAZIONELE 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

GIORNE UNICO DA 4 SQUADRE. PREMIAZIONE PER TUTTI I BAMBINI**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 AUTOSCONTRI**ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI****TEMPI DI GARA** LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 20 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



USD ALPIGNANO CALCIO



Via Migliarone 12, Alignano Tel.0119673660 mail: segreteria@alpignanocalcio.it

MAGGIO ALPICELESTE

17 DATA : 24/05/2026

CATEGORIA: PICCOLI AMICI

MODALITA' DI GIOCO: 5 vs 5

TEMPO DI GIOCO: 20 min

SQUADRE

ALPIGNANO
PIOSSASCO
BRUINESE
BORGARO



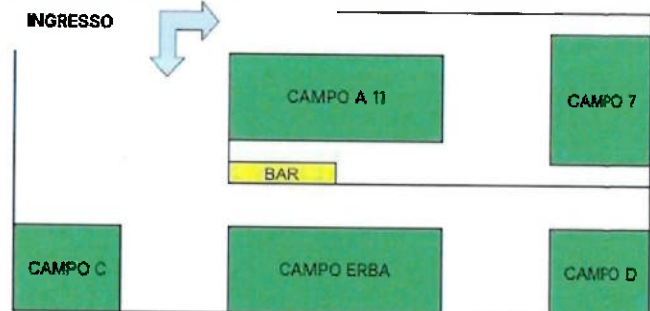
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino



	CAMPO C	CAMPO D
15.00	ALPIGNANO - BRUINESE	PIOSSASCO - BORGARO
15.30	ALPIGNANO - BORGARO	PIOSSASCO - BRUINESE
16.00	BORGARO - BRUINESE	ALPIGNANO - PIOSSASCO



INGRESSO



RE DEI PORTIERI

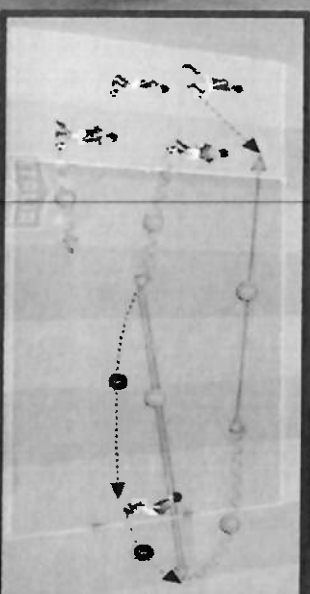
Area di gioco: 20x20 metri

• 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 distanziamiento 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.

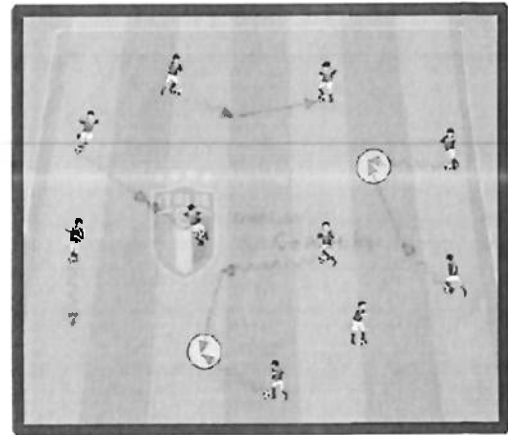


GLI AUTOSCONTRI

- 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 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