



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 6 MAGGIO 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
AC CASTELLETTESE
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Maggio bianco azzurro - Piccoli Amici – 09/05/2026**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia





Spett.le C. R. PIEMONTE VDA
LND - FIGC
Via TIZIANO VECELLIO 8
Cap. 10126 Città TORINO

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società AC CASTELLETTESE Matricola 11230

Via VARALLO POMBA n° 12

Città CASTELLETTO SOPRA TICINO Provincia NO cap 28053

Tel. 0331962672 Fax _____ Mail CASTELLETTESE1943@OUTLOOK.IT

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

Regionale Provinciale Locale

Denominato MAGGIO BIANCO AZZURRO

Svolgimento: Dal 09/05/2026 Al 09/05/2026

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>PICCOLI AMICI</u> |

Responsabile organizzazione sig. TROPEANO LUIGI

Tel. 3316014150

Data 19/04/2026





A.C. CASTELLETTESE
Via Varallo Pombia, 12 - 28053 Castelletto Sopra Ticino (NO)
tel/fax: 0331962672 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



La Società A.c Castellettese indice ed organizza un torneo a carattere Regionale denominato "MAGGIO BIANCO AZZURRO" che si disputerà il giorno sabato 09 maggio 2026 presso l'impianto sportivo di Castelletto Sopra Ticino in via Varallo Pombia 12.

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 quinto anno di età.

SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sotto indicate società:

- CASTELLETTESE matricola 11230
- VARALLO POMBIA matricola 962926
- MEZZOMERICO matricola 949309
- BAVENO matricola 5910

ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco completo dei calciatori che intendono utilizzare, fino a un massimo di n. 10 .

PRESTITI

Non sono consentiti prestiti.

SVOLGIMENTO MANIFESTAZIONE

Girone unico, le squadre si incontrano in mini gare di sola andata 3 contro 3 su campi di dimensioni ridotte e porte di dimensioni ridotto, palloni n.3

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

LA GABBIA DEI LEONI

LE STATUE

I giochi avranno durata di 10 minuti





A.C. CASTELLETTESE

Via Varallo Pombia, 12 - 28053 Castelletto Sopra Ticino (NO)
tel/fax: 0331962672 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



Le mini gare avranno durata di 10 minuti.

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 e 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 (auto arbitraggio).

RECLAMI

Visto lo spirito ludico della manifestazione non sono consentiti reclami.

ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni società partecipante garantire ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa F.I.G.C, 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 nel C.U. n°1 del Settore Giovanile Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'

Responsabile del torneo Sig. Tropeano Luigi te. 3316014150 Segreteria





A.C. CASTELLETTESE

Via Varallo Pombia, 12 - 28053 Castelletto Sopra Ticino (NO)
tel/fax: 0331962672 E-mail: Castellettese1943@outlook.it



PROGRAMMA TORNEO PICCOLI AMICI

Ore 11.00

Campo blu CASTELLETTESE – BAVENO

Campo bianco VARALLO POMBIA – MEZZOMERICO

Ore 11.30

Campo blu BAVENO – MEZZOMERICO

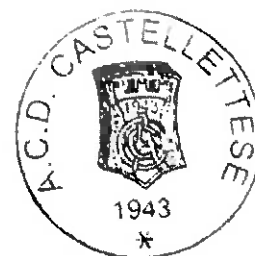
Campo bianco VARALLO POMBIA – CASTELLETTESE

Ore 12.00

Campo blu MEZZOMERICO – CASTELLETTESE

Campo bianco BAVENO – VARALLO POMBIA

Al termine del torneo premiazione per tutti i giocatori.



Segreteria

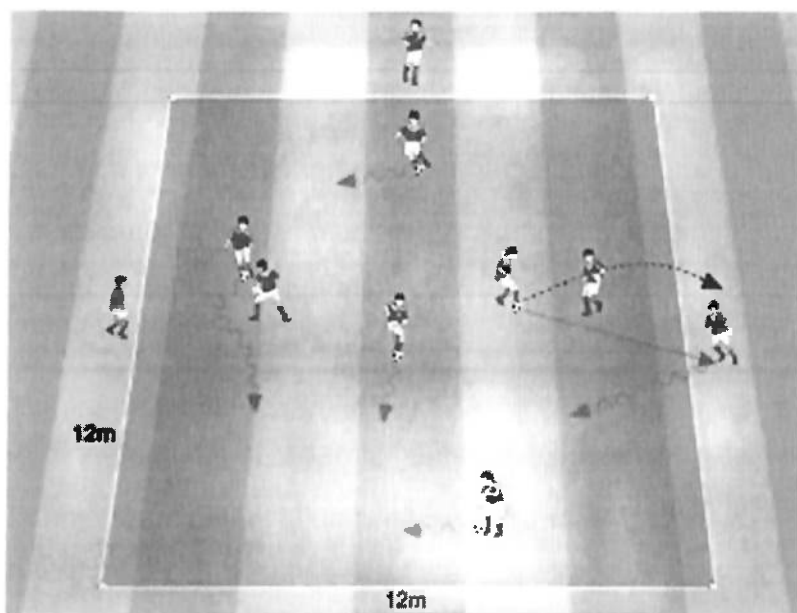
COLLABORAZIONE

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.

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

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



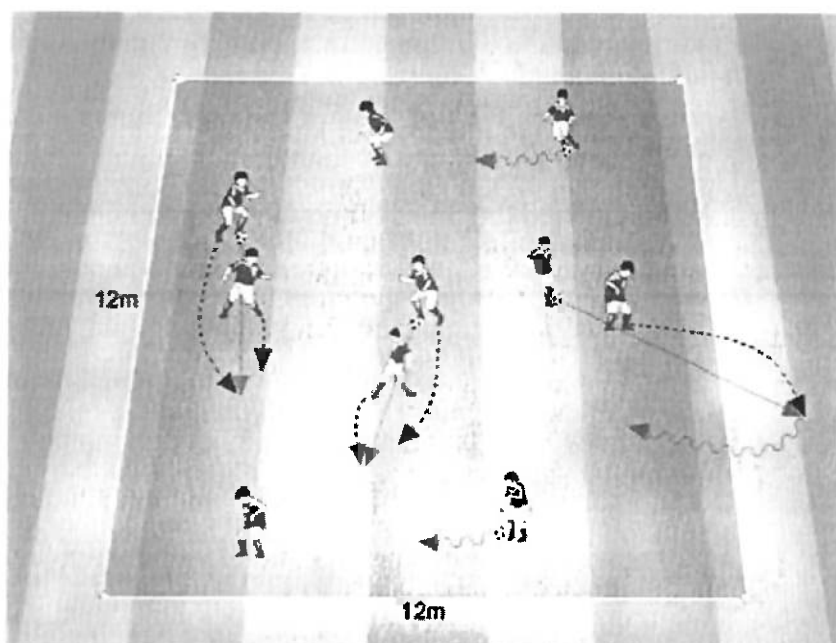
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporte velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti