



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data 4 GIUGNO 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
SPORTIVA CALTIGNAGA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
4° Memorial Nicola Squeo - Piccoli Amici – 06/06/2026**

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 ASD SPORTIVA CALTIGNAGA Matricola 949305
Via DELLO SPORT n° 1
Città CALTIGNAGA Provincia NO cap 28010
Tel. _____ Fax _____ Mail sscaltignaga@libero.it

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

Regionale Provinciale Locale

Denominato 4° MEMORIAL "NICOLA SQUEO"

Svolgimento: Dal 06-06-2026 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 | 1° anno <u>01.01.2018 - 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. GIUSEPPE ALESSI

Tel. 338-3776320

Data 15-05-2026





ASD SPORTIVA CALTIGNAGA

Via Dello Sport n. 1 - 28010 CALTIGNAGA (Novara)
sscaltignaga@libero.it | sportivacaltignaga@pec.it
Matr. FIGC n. 949305
C.F. 94081230032 – P.I. 02568730036



REGOLAMENTO TORNEO CATEGORIA PICCOLI AMICI (2019-2020)

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE DENOMINATA 4° MEMORIAL "NICOLA SQUEO" CHE SI DISPUTERÀ IL GIORNO SABATO 6 GIUGNO 2026 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO COMUNALE DI VIA DELLO SPORT 1 A CALTIGNAGA (NO).

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

1. ASD SPORTIVA CALTIGNAGA	949305	5. ASD UNION NOVARA	74812
2. ASD VARALPOMBIESE 1925	962926	6. ASD ACCADEMIA INVERUNO	952869
3. ASD CARPIGNANO	10150	7. SSD NOVAROMENTIN	947053
4. ASD OLIMPIA SANT'AGABIO 1948	920682	8. ASD SPARTA NOVARA	940735

ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI GIOCATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO A UN MASSIMO DI 20 GIOCATORI.

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)

8 SQUADRE DIVISE IN 2 GRUPPI CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON MINI GARE INTERVALLATE DA GIOCHI LUDICI.

LE PARTITE SI GIOCANO 3>3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI DEL N° 3.

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI): IN ALTERNANZA RE DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI. VEDERE ALLEGATO.

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI **10 MINUTI CIASCUNA**.

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI **10 MINUTI CIASCUNO**.

CLASSIFICHE

NON SONO CONSENTITE.

PARTECIPAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICI 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 DEGLI 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.



NE-IT
GENERATION
SAMPDORIA

ASD SPORTIVA CALTIGNAGA

Via Dello Sport n. 1 - 28010 CALTIGNAGA (Novara)

sscaltignaga@libero.it | sportivacaltignaga@pec.it

Matr. FIGC n. 949305

C.F. 94081230032 - P.I. 02568730036



SCUOLA
CALCIO

SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

ASSICURAZIONE

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE 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.

Saluti

A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Paolo Gobbato



A.S.D. SPORTIVA CALTIGNAGA
IL PRESIDENTE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CONTATTARE I RESPONSABILI ORGANIZZAZIONE

Sig. GIUSEPPE ALESSI cell. 338-3776320

mail sscaltignaga@libero.it



ASD SPORTIVA CALTIGNAGA

Via dello Sport 1, Caltignaga (NOVARA)

sscaltignaga@libero.it | @asdsportivacaltignaga



SETORE GIOVANILE

4° MEMORIAL "NICOLA SQUEO" cat. PICCOLI AMICI (2019-2020)

SABATO 6 GIUGNO 2026

CALENDARIO:

INIZIO MANIFESTAZIONE ALLE h 9,45 - PREMIAZIONE PREVISTA INTORNO ALLE h 15,15

8 SQUADRE DIVISE IN DUE GIRONI - MINIGARE IN TEMPO UNICO DA 10 MINUTI

INTERVALLATE DA GIOCO LUDICO DELLA DURATA DI 10 MINUTI - SENZA CLASSIFICA FINALE

TORNEO RATIFICATO DA:



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
LEGA NAZIONALE DILETTANTI
Comitato Regionale
PIEMONTE VALLE D'AOSTA



GIRONI

GIRONE A - CAMPO FUCSIA

ASD SPORTIVA CALTIGNAGA
ASD VARALPOMBIESE
ASD CARPIGNANO
ASD OLIMPIA SANT'AGABIO 1948

GIRONE B - CAMPO BLU

ASD UNION NOVARA
NOVAROMENTIN
SPARTA
ASD ACCADEMIA INVERUNO

ora

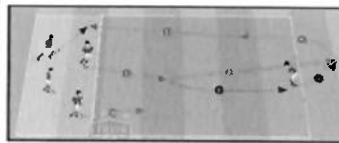
9.45	1° gara	Caltignaga	Varalpombiese		
10.20	2° gara	Carpignano	Olimpia		
10.55	3° gara	Caltignaga	Olimpia		
11.30	4° gara	Carpignano	Varalpombiese		
14.00	5° gara	Caltignaga	Carpignano		
14.35	6° gara	Varalpombiese	Olimpia		

Union	Novaromentin		
Sparta	Inveruno		
Union	Inveruno		
Sparta	Novaromentin		
Union	Sparta		
Novaromentin	Inveruno		

DESCRIZIONE GIOCHI LUDICI PREVISTI

RE DEI PORTIERI

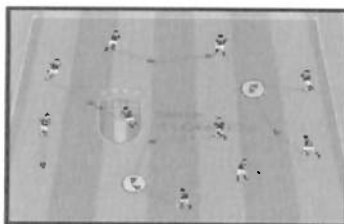
Area di gioco: 20x20 metri
 • Giocatori: 6
 • Tempo di svolgimento: 12 minuti
 Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il elevato 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 o 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 o 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 automaticamente, senza il "fai" 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 assistenti 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 dalle 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).
 • Saltando in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
 • In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo.

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

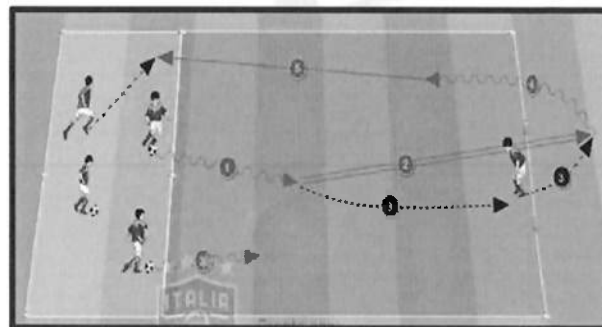
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

eni



Kinder
30g di energia