



PIEMONTE VALLE D'AOSTA

Data: 07 OTTOBRE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
CSF CARMAGNOLA
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Carmagnola Cup – Piccoli Amici - 11/10/2026**

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 Valle D'Aosta
LND - FIGC
Via TIZIANO VECELIO n° 8
Cap 10126 Città TORINO

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società A.S.D. CSF CARMAGNOLA QUEENCAR Matricola 930218
Via CORSO ROMA n° 24
Città CARMAGNOLA Provincia TO cap 10022
Tel. 011/9722230 Fax _____ Mail csfcarmagnola@libero.it

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

Regionale ☒

Provinciale ☐

Locale ☐

Denominato CARMAGNOLA CUP

Svolgimento: Dal 11 OTTOBRE 2026 Al 11 OTTOBRE 2026

Riservato alle seguenti Categorie:

- | | | | |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------|
| ☐ Under 17 | Anno 2010 - 2011 | ☐ Under 16 | Anno 2011 |
| ☐ Under 15 | Anno 2012 - 2013 | ☐ Under 14 | Anno 2013 |
| ☐ Esordienti 1° Anno | <u>01.01.2015 - 31.12.2015</u> | ☐ Esordienti 2° Anno | <u>01.01.2014 - 31.12.2014</u> |
| ☐ Esordienti Misti | <u>01.01.2014 - 31.12.2015</u> | ☐ Primi Calci | <u>01.01.2018 - 31.12.2019</u> |
| ☐ Pulcini 1° Anno | <u>01.01.2017 - 31.12.2017</u> | ☐ Pulcini 2° Anno | <u>01.01.2016 - 31.12.2016</u> |
| ☐ Pulcini Misti | <u>01.01.2016 - 31.12.2017</u> | ☒ Altro | <u>PICCOLI AMICI</u> |

Responsabile organizzazione sig. ALESSIO RUSSO Tel. 338/1402657

Safeguarding Sig. GIUSEPPE ANZELMO Tel. 339/2764632

Data 06/10/2026



ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. CSF CARMAGNOLA QUEENCAR

VIA CORSO ROMA n° 24

CITTÀ CARMAGNOLA

TEL 011/9722230

FAX _____

MAIL csfcarmagnola@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE



DENOMINATA: CARMAGNOLA CUP

IN COLLABORAZIONE CON F.I.G.C.

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA POMERIGGIO 11 OTTOBRE 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CARMAGNOLA CORSO ROMA n°24

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 01.01.2020**

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)**

CBS SCUOLA CALCIO 710092 - NOVELLO CALCIO 963509 - LASCARIS 949234 - SISPORT 943168

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 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

GIRONE UNICO ALL'ITALIANA TUTTI CONTRO TUTTI (COME DA CALENDARIO ALLEGATO)

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)

IL RE DEI PORTIERI - GLI AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

☒ LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 2 tempi 8 MINUTI CIASCUNO

☒ I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 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

Responsabile Organizzazione Sig. ALESSIO RUSSO Tel. 338/102667

Rresponsabile Safeguarding Sig. GIUSEPPE ANZELMO Tel. 339/274632



**CARMAGNOLA CUP
DOMENICA 11 OTTOBRE 2026
PICCOLI AMICI**

SQUADRE PARTECIPANTI

CBS SCUOLA CALCIO – NOVELLO CALCIO – LASCARIS - SISPORT

CAMPO 1

ORE 15:00 CBS – NOVELLO

ORE 15:30 SISPORT – NOVELLO

ORE 16:00 LASCARIS – NOVELLO

CAMPO 2

ORE 15:00 LASCARIS – SISPORT

ORE 15:30 CBS – LASCARIS

ORE 16:00 CBS - SISPORT

A SEGUIRE PREMAZIONE



IL 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.

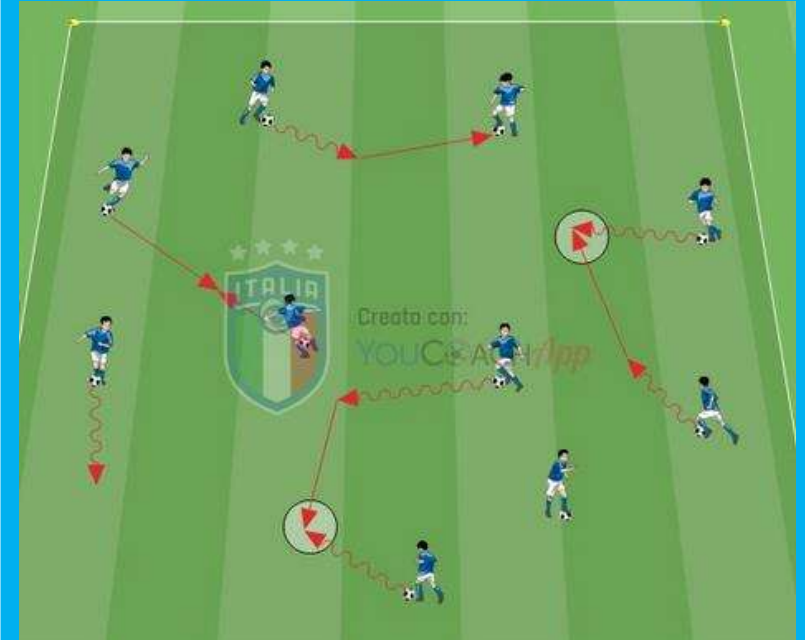
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

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