



Data 12 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD PIOSSASCO

SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
"TORNEO DEI PIEDINI VELOCI" – PICCOLI AMICI – 25/5/2025**

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD PISSASSCO
VIA VIA N. COSTA CITTÀ PISSASSCO CAP 10045
TEL 375807583 FAX _____ MAIL Segreteria.asd@piassasco.org

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

DENOMINATA:

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO:

☒ REGIONALE

☒ PROVINCIALE

☐ LOCALE

"TORNEO DEI PIEDINI VELOCI"

25/05/2025

SAN GIORGIO VIA ALFIERI N° 686 PISSASSCO (TO)

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 01.01.2018
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)

ASD NINE GIOIELLE ASD (962130) - ASD USMOGETTA (062720) - ASD ONNISPORT (062657)
PISSASSCO 06388

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

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

GLI AUTOSCONTI

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



ASD PISSASSCO
Sede "CENTRO POLISPORTIVO"
Via N. Costa, 22 - 10045 Pissasco (TO)
Tel. 0119068583
Cod. Fisc. 86013090013 - P. IVA 02799050014

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

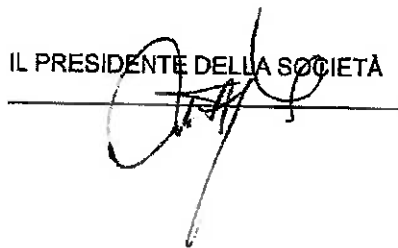
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

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.


Sede:
Via N. C... 0045 Piosasco (TO)
Tel. 011 9068583
Cod. Fisc. 0501228013 - P. IVA 02799050014

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ





ASD PIOSSASCO

IMPIANTO SPORTIVO SAN GIORGIO Via Alfieri 484 PIOSSASCO(TO)

TORNEO DEI PIEDINI VELOCI

CATEGORIA PICCOLI AMICI 2018/19

TEMPI DI GIOCO : 2 TEMPI DA 10 MINUTI PER OGNI GARA

ASD PIOSSASCO
ASD US MORETTA
USD NUOVA GIVOLETTESE
ASD ONNISPORT

GIORNO	ORA	SQUADRA A	SQUADRA B	CAMPO
DOMENICA 25 Maggio	10,00	ASD PIOSSASCO	ASD US MORETTA	CAMPO A
DOMENICA 25 Maggio	10,00	USD NUOVA GIVOLETTESE	ASD ONNISPORT	CAMPO B
DOMENICA 25 Maggio	10,30	ASD PIOSSASCO	USD NUOVA GIVOLETTESE	CAMPO A
DOMENICA 25 Maggio	10,30	ASD ONNISPORT	ASD US MORETTA	CAMPO B
DOMENICA 25 Maggio	11,00	USD NUOVA GIVOLETTESE	ASD US MORETTA	CAMPO A
DOMENICA 25 Maggio	11,00	ASD PIOSSASCO	ASD ONNISPORT	CAMPO B

11,30	PREMIAZIONE
-------	-------------

Responsabile Torneo Sig. FACCHINI Davide- Cell.3477430698 Email: facdavide@yahoo.it



A.S.D. PIOSSASCO
CENTRO POLISPORTIVO
Via 22 - 10045 Pioassasco (TO)
Tel. 0119068588
P.I. 02789050014

MODALITÀ DI GIOCO

Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
program

Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12
I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.



RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

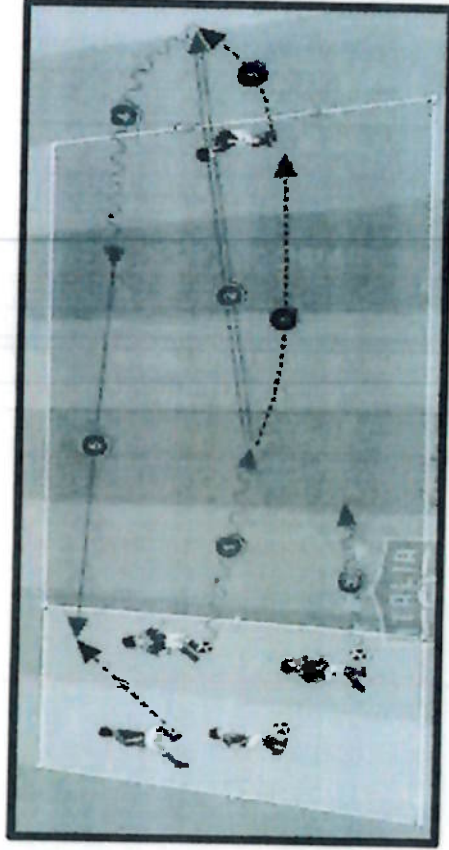
Giocatori: 6

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 giocatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla azione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), portano 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 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.

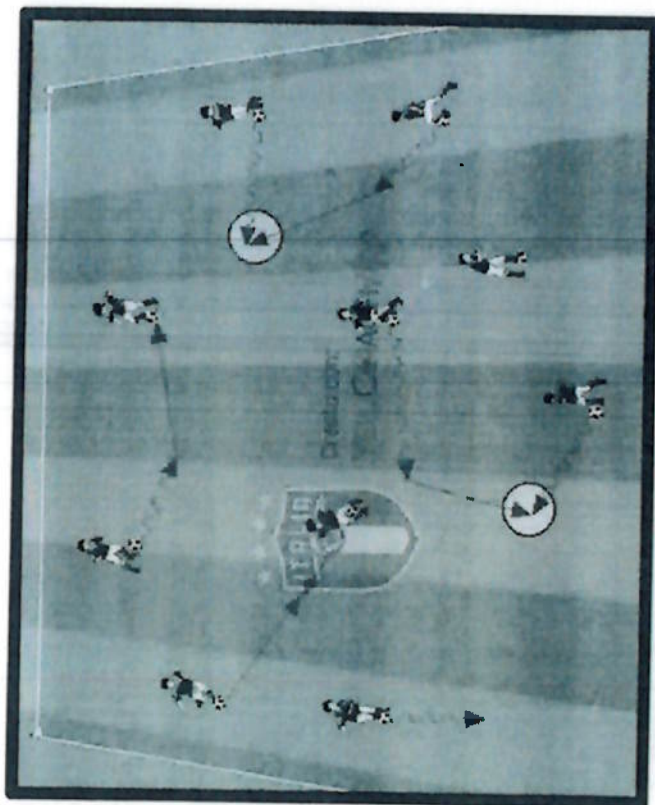
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

COMITATO REGIONALE PIEMONTE
F.I.G.C.
L.N.D.



GLI AUTOSCONTI

- Area di gioco: 18x18 metri
 - Giocatori: 6
 - Tempo di svolgimento: 12 minuti
- I 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

