



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 17/09/2025

Protocollo 206 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
A.S.D. ONNISPORT CLUB
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: 3° MEMORIAL "SPICUZZA FELICE"

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 21/09/2025

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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. ONNISPORT CLUB

VIA VIA BERLINGUER, 40 CITTÀ NICHELINO CAP TO

TEL. 0116280203 FAX 0117 MAIL onnisport@libero.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE



A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 3° MEMORIAL SPICUZZA FELICE

IN COLLABORAZIONE CON FIGC

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI Domenica 21 Settembre 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Gaetano Sorea - Via Berlinguer, 40 - Nichelino (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 01.01.2019 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)

ONNISPORT: 79257 - SIGSPORT 943168 - CHIGOLA: 710720 - TOP PLAYER: 930306

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° 12

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 TUTTI CONTRO TUTTI CON GARE DI SOLA ANDATA

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)

AUTOSCONTI - RE DEI PORTIERI

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 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 FINO 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

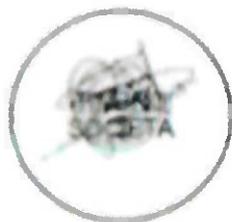
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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
Mesiti Francesco

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

TORNEO " 3° Memorial Spicuzza Felice "

CATEGORIA PICCOLI AMICI 2019 - Tempo Unico da 20'

GIRONE ITALIA

Onnisport Blu

Chisola

Top Player

Sisport

Onnisport Red

DATA	ORARIO	CATEGORIA	CAMPO	SQUADRE
21-set	14.30	Piccoli Amici	C	Onnisport Blu - Sisport
21-set	14.30	Piccoli Amici	D	Onnisport Red - Chisola
21-set	14.55	Piccoli Amici	C	Onnisport Red - Top Player
21-set	14.55	Piccoli Amici	D	Sisport - Chisola
21-set	15.20	Piccoli Amici	C	Onnisport Blu - Chisola
21-set	15.20	Piccoli Amici	D	Sisport - Top Player
21-set	15.45	Piccoli Amici	C	Onnisport Red - Sisport
21-set	15.45	Piccoli Amici	D	Onnisport Blu - Top Player
21-set	16.10	Piccoli Amici	C	Chisola - Top Player
21-set	16.10	Piccoli Amici	D	Onnisport Red - Onnisport Blu

Impianto Sportivo "Gaetano Scirea" - Via Berlinguer,40 - Nichelino

A seguire premiazione sul campo

Scanned with
CamScanner

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

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

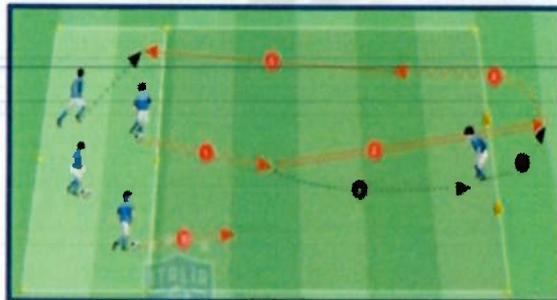
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

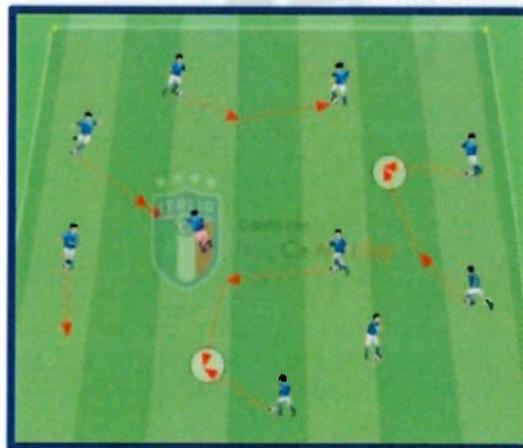
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 calcati 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