



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 17/10/2025

Protocollo 360/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
VINOVO SPORTS EVENTS
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: MANIFESTAZIONE 2020

Categoria: Piccoli amici

Periodo di svolgimento: 18/10/2025

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 VINOVO SPORTS EVENTS

VIA DEL CASTELLO

CITTÀ VINOVO (TO)

CAP 10048

TEL 333 7373 031

FAX _____

MAIL VINOVOSPORTEVENTS@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

☐ REGIONALE

☒ PROVINCIALE

☐ LOCALE

DENOMINATA: Manifestazione 2020

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18-10-2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: DINO MAROLA, VIA DEL CASTELLO, 3 - VINOVO 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 COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: **(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)**

LASCARIS

ONNISPORT

CHISOLA

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
GIOCHI E PARTITINE 2VS2 E 3V3

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)

AUTOSCONTRI

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 8 MINUTI CIASCUNO

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

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

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



CALENDARIO GARE
"MANIFESTAZIONE 2020"
Categoria PICCOLI AMICI 2020

Modalità 2VS2 o 3vs3 10 min

Girone UNICO
LASCARIS
CHISOLA
ONNISPORT

totale minuti di gioco 30 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	
sabato 18 ottobre 2025	11:30	ONNISPORT - LASCARIS	
		CHISOLA - ONNISPORT	
	11:45	ONNISPORT - CHISOLA	
		LASCARIS - CHISOLA	
	12:05	LASCARIS - CHISOLA	
		ONNISPORT - LASCARIS	

CI SARANNO DIVERSI CAMPI PER IL 3VS3 E 2VS2 + RE DEI PORTIERI- CI ORGANIZZEREMO AL MOMENTO PER FARE MULTIPARTITINE - SENZA TENERE NESSUN BAMBINO FERMO

Campo di gioco: IMPIANTO "DINO MAROLA"
Via del Castello 3, Vinovo (TO) - Tel. 011/9653890 -

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

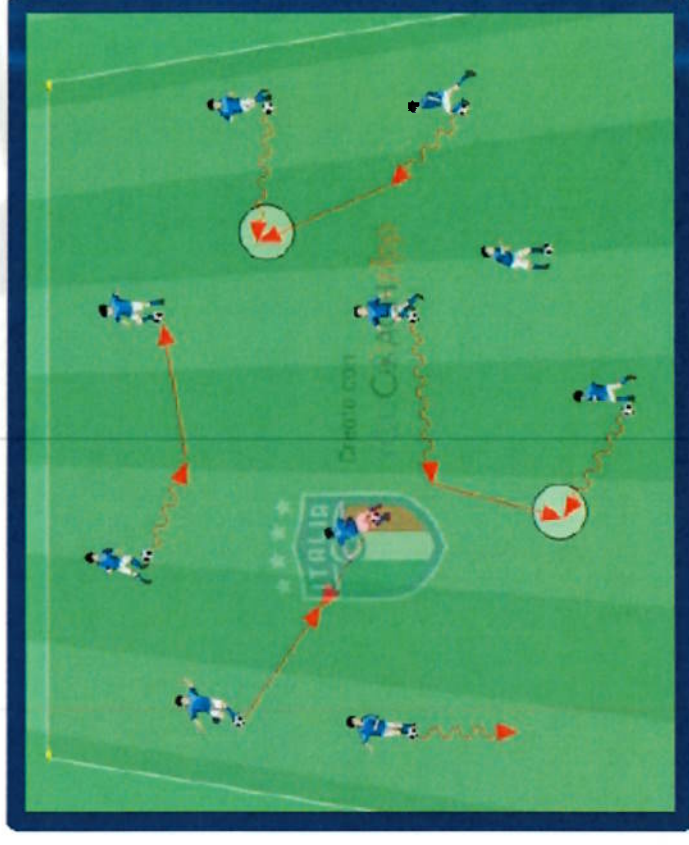
GLI AUTOSCONTRI

- 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 colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.

Al termine del 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

RE DEI PORTIERI

gioco: 20x20 metri

ori: 6

di svolgimento: 12 minuti

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 tiri di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla presenza di una linea oltre la quale non è possibile calciare), sono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento di gioco.

In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo restituisce al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di gioco. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al

posto del portiere. In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente il pallone e lo restituisce 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 porta si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da giocare.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, restituisce il pallone al compagno in porta e si prepara all'azione successiva.

- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad una parata, o ad un errore dell'attaccante, o ad un errore del portiere) l'attaccante (ed autonomamente, senza il "via" da parte del portiere) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche senza palla e non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco. La regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento di tutti i partecipanti.

- Viene conteggiato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere. Consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la collaborazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzata.

2 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni (20x30) metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani dal portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla al compagno posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrariati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 - 6 pallottolieri per dividere campo e settori - 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONTRO 2
2 CONTRO 2
20X30

25X35
PARTITA
5 CONTRO 5

GIOCO A
CONTRO 2
2 CONTRO 2
20X30

25X35
PARTITA
5 CONTRO 5

PROPOSTE PRE GARA 3 CONTRO 3

LA PORTIERA Ha il compito di fare gol in una porta difesa da un portiere

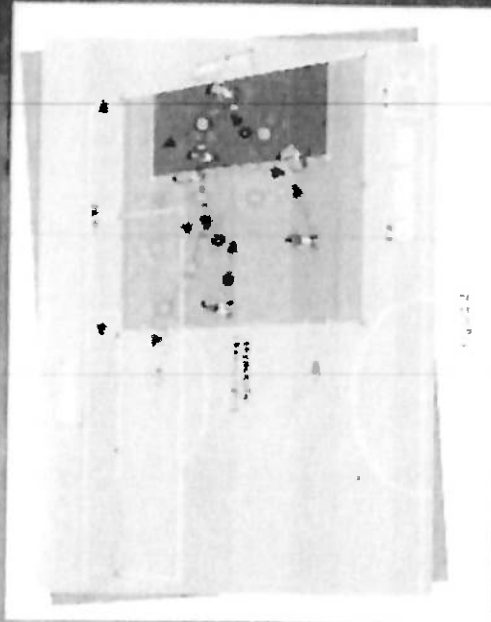
LA SQUADRA B (ROSSI) Ha il compito di effettuare un passaggio all'interno di una delle due porte di dimensioni ridotte (1,5 metri)

La prima squadra che raggiunge l'obiettivo inverte la direzione di gioco e **mantiene** il possesso palla.

Il portiere **può** prendere la palla con le mani su retropassaggio del compagno e **può** ricevere pressione dall'avversario.

Il passaggio all'interno delle mini porte viene considerato valido se viene effettuato **RASOTERRA** e **NON** tocca i conetti delimitanti.

Il portiere può effettuare il punto



SI RIGORE, NO FUORIGIOCO.