



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 20/10/2025

Protocollo 364/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ  
VINOVO SPORTS EVENTS  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali**

**Denominazione: MANIFESTAZIONE 2020**

**Categoria: Piccoli amici**

**Periodo di svolgimento: 25/10/2025**

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 25-10-2025

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 COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

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

CHISOLA

LASCARIS

CBS

### 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 5 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Triziano 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 2019"  
Categoria PICCOLI AMICI 2019

Modalità 2VS2 o 3vs3 10 min

Girone UNICO
LASCARIS
CHISOLA
CBS

totale minuti di gioco 30 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	
sabato 25 ottobre 2025	16:00	CBS - LASCARIS	
		CHISOLA - LASCARIS	
	16:15	CBS - CHISOLA	
		LASCARIS - CHISOLA	
	16:35	LASCARIS - CHISOLA	
		CBS - 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 -

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

# RE DEI PORTIERI

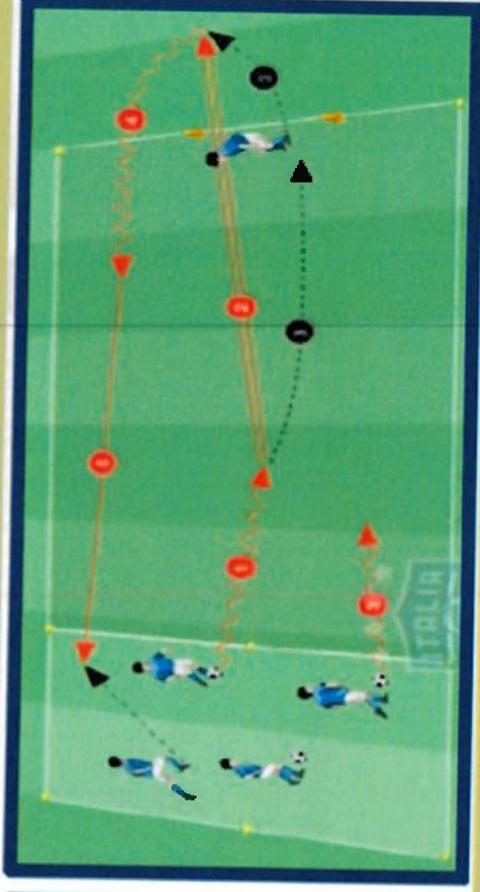
**Gioco:** 20x20 metri

**Giocatori:** 6

**Tempo 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 portieri 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 attività prevista.

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 partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al posto del compagno. 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 si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da restituire al compagno.



- 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 errore tecnico) l'attaccante (ed autonomamente, senza il "via" da parte del portiere) non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco. La regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei 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 palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzata.

# GLI AUTOSCONTRI

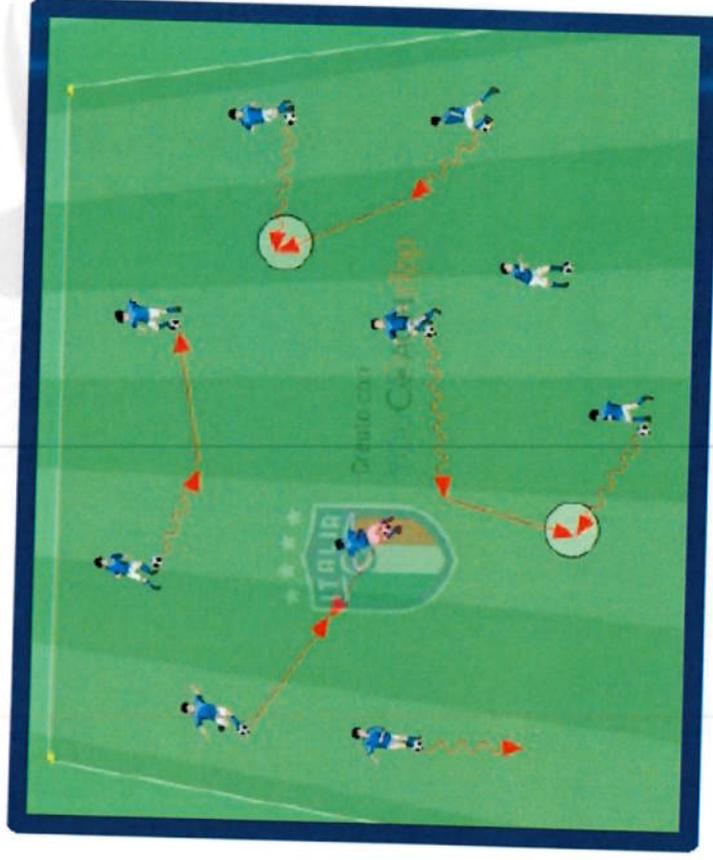
- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.

Finisce 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

# 2 CONTRO 2

Discezioni su un campo di 40 metri nel 2 contro 2.  
 (Molti dicono che 2 contro 2 è un gioco da ragazzi, 2  
 situazioni di gioco di 2 contro 2, 2 azioni da fare,  
 sempre dalla rimessa a parte, un di là del pallone,  
 che serve la palla ad uno dei 2 difensori passivi nel  
 proprio settore che devono passarla pulita al  
 compagno posto nel settore d'attacco opposto.  
 Intanto di scoprire una rete conosciuta dai 2  
 difensori. Se il settore difensivo viene svalutato  
 la palla viene rimessa in gioco dal portiere.  
 Invece, ogni volta che viene scoperta una rete,  
 c'è una rimessa del centro che viene rimessa  
 sempre e direttamente con i piedi del portiere) alla  
 in cambio del ruolo di difensori e portiere nel  
 settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel  
 settore difensivo.

Materiali: 1 pallone in cuoio o in gomma per  
 il calcio campo o campo 2 porte e 2 mura  
 laterali.

(C) GIOCO A  
 2 CONTRO 2  
 20X30

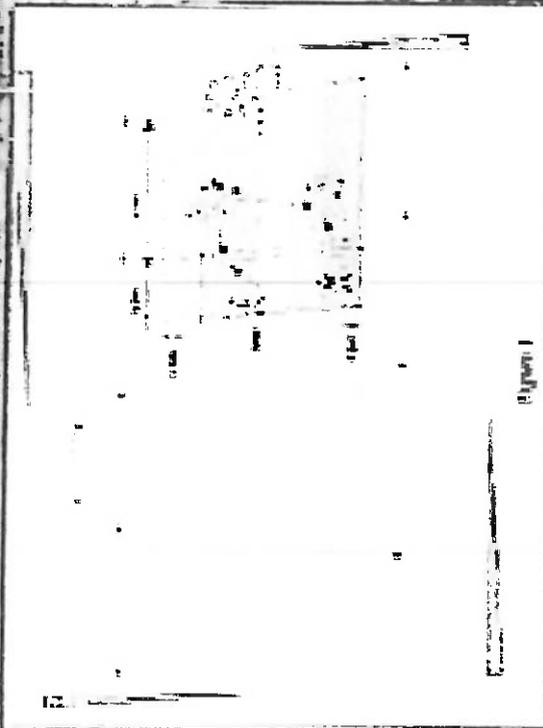
**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
 DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
 Via Tiziano Vecellio, 8  
 10126 Torino

## PROPOSTE PRE GARA 3 CONTRO 3

LA SQUADRA A (BLU) ha il campo di fuorigioco in una porta difesa dal 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)

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



SI RIGORE. NO FUORIGIOCO