



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO

Torino, 03/12/2025

Protocollo 575/ DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ  
A.S.D. CENTROCAMPO  
SEDE

### OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

**Denominazione: ASPETTANDO IL NATALE**

**Categoria: Piccoli amici**

**Periodo di svolgimento: 08/12/2025**

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. CENTROCAMPO

VIA ERRICO PERTRELLA 40 CITTÀ torino CAP

TEL 011/857186 FAX  MAIL CENTROCAMPO@GMAIL.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE  
DENOMINATA: ASPETTANDO IL NATALE  
IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 08/12/2025  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: BAGNEUX A.S.D. CENTROCAMPO

### 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)  
A.S.D. CENTROCAMPO 79253  
TORINO F.C. 951176  
PARADISO COLLEGNO 931130

### 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

SI SVOLGERÀ CON DEI GIOCHI ALL'INIZIO E POI INCONTRI A ROTAZIONE DI TUTTE LE SQUADRE PARTECIPANTI SENZA CLASSIFICA FINALE

### 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) DUE CONTRO DUE

TRE CONTRO TRE  
RE DEI PORTIERI  
AVOSCONTRI

### ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

### TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 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.

A.S.D. CENTROCAMPO  
Via Petrellembro - TORINO  
Tel. E SOCIETÀ 35.65.91  
Partita IVA 042805400016  
Cod. Fisc. 97503710010

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

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



## ASD.CENTROCAMPO

VIA PETRELLA 40 10154 TORINO  
affiliata a UISP-CONI-FIGC  
TEL./011857186-FAX 011856591  
Cod.Fisc.:97503710010  
P.Iva:04280540016

Torneo 8 dicembre ORE 9,30

2019

CENTROCAMPO  
TORINO FC  
PARADISO COLLEGNO

PREMIAZIONE A SEGUIRE

2 TEMPI DA 15 MINUTI			RISULTATO	
CAMPO A 11 h 9,30		CENTROCAMPO	TORINO FC	
CAMPO A H 10,00		PARADISO COLLEGNO	TORINO FC	
CAMPO A 11 H 10,30		CENTROCAMPO	PARADISO COLLEGNO	

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

## ATTIVITÀ UFFICIALE

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.

Visto l'emergenza Covid-19 e per non creare assembramenti, secondo le indicazioni del ministero della salute, l'attività dei Piccoli Amici in questa fase primaverile verrà svolta sempre in modalità concentramento, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività 4 CONFRONTI IN CONTEMPORANEA A GIRARE, con la tempistica di 10 minuti per stazione di gioco.

### Concentramento a 4 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 – squadra 4 → campo di gioco squadra 3

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3 → campo di gioco squadra 1

Squadra 2 – squadra 4 → campo di gioco squadra 2

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1 → campo di gioco squadra 4

Squadra 3 – squadra 2 → campo di gioco squadra 3



### Concentramento a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 Riposa

Secondo week end la seconda nominata ospita

Squadra 2 – squadra 3 → campo di gioco squadra 2

Squadra 1 Riposa

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 3 – squadra 1 → campo di gioco squadra 3

Squadra 2 Riposa

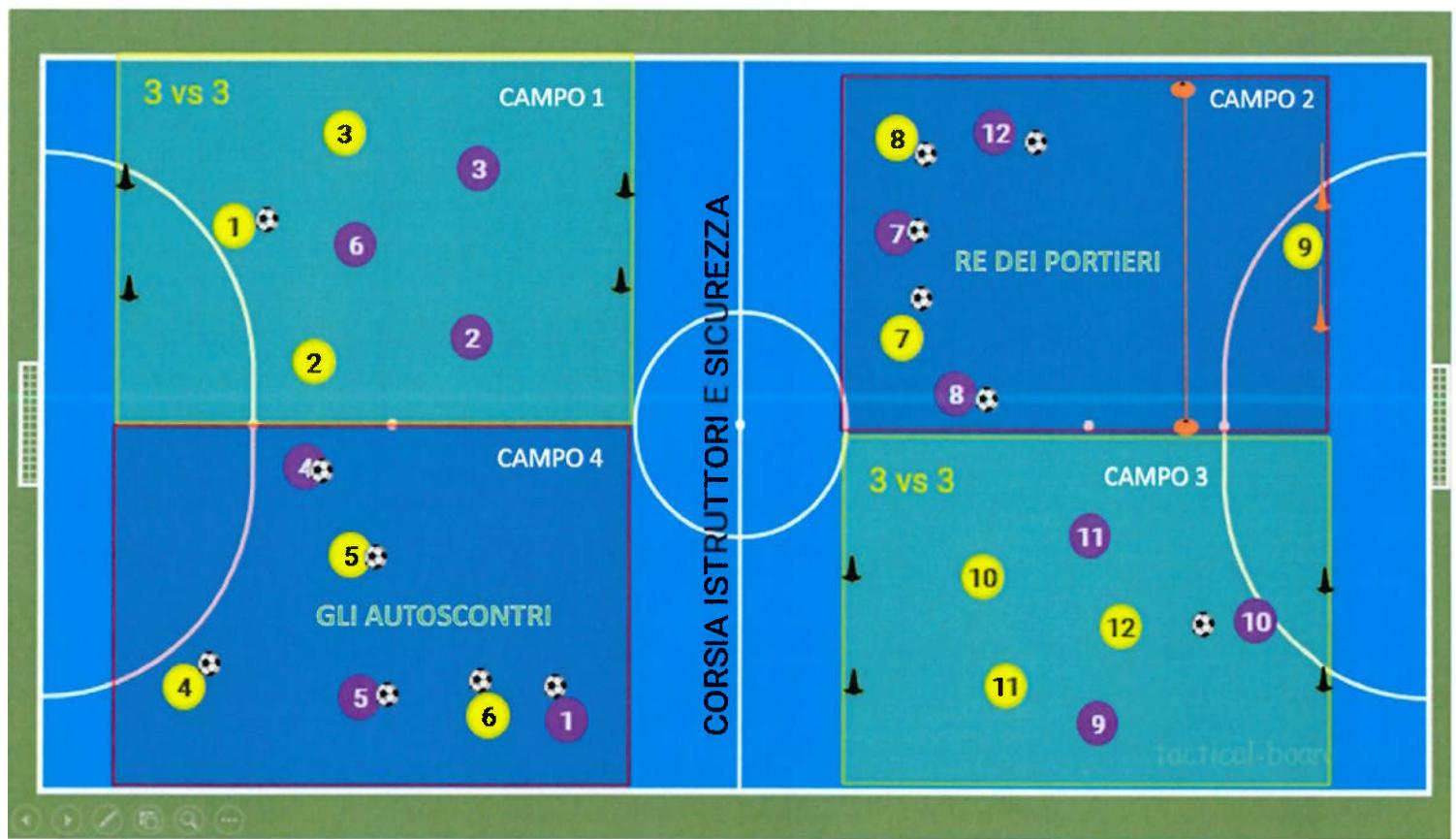
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino



**2/3 FASI DI ATTIVITÀ,  
COMPOSTE DA 4 STAZIONI  
DI GIOCO A GIRARE (vedi  
foto)**

#### **MODALITÀ DI GIOCO**

- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 12 giocatori SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 4 sottogruppi (A1,A2,A3 E A4 - B1,B2, B3 e B4)
- 4 Stazioni da effettuarsi in contemporanea dalla durata di 10 minuti ciascuna.
- Le rotazioni si effettueranno secondo questa modalità: La squadra «A» che ospiterà l'attività ogni 10 minuti girerà nelle stazioni in SENSO ORARIO (esempio da campo 1 a campo 2 e così via)
- La squadra «B», ovvero la squadra che sarà ospitata ogni 10 minuti girerà nelle stazioni in SENSO ANTIORARIO (esempio da campo 1 a campo 4 e così via)



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

## MODALITÀ DI GIOCO

### 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 AUTOSCONTI – 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 10 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

Totalle 40 minuti di gioco.

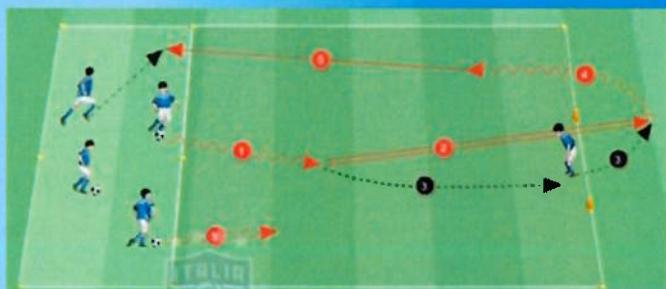
F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO  
Via Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino

## IL RE DEI PORTIERI

- Tempo di svolgimento: 10 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 palla 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 AUTOSCONTI

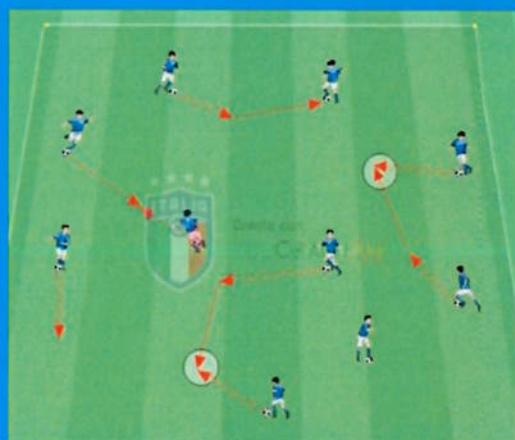
- **Tempo di svolgimento:** 10 minuti

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.

- 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

ODE PER  
OFONDIRE



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

**evolution**  
programme

CONSULTA I DETTAGLI  
DEL REGOLAMENTO  
DI GIOCO



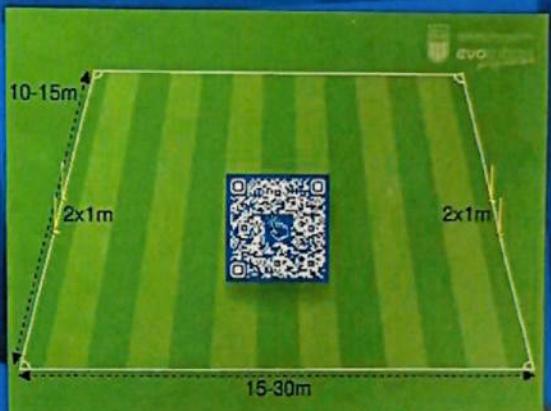
# REGOLAMENTO DI GIOCO

## REGOLE BASE

- ✓ **2 CONTRO 2 o 3 CONTRO 3**  
(con o senza portieri)
- ✓ **2 o 3 TEMPI PER INCONTRO:**  
DA MIN 5' A MAX 10'
- ✓ **PALLONE: N°3**  
(cuoio o gomma doppio strato)
- ✓ **MODALITÀ DI GIOCO:**  
Raggruppamenti con partite e giochi.  
I Club di Calcio e Futsal giocano  
insieme con le stesse modalità.



**IL PUNTEGGIO NON SI CALCOLA  
E NON VIENE REGISTRATO SUL REFERTO GARA.**



N.B. PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA GLI ALLENATORI  
DECIDONO SE GIOCARE O MENO CON IL PORTIERE.

### CALCI DI PUNIZIONE

Sì, solo diretti.

### DISTANZE SU CALCI DI PUNIZIONE

Sì, 3 metri.

### CALCIO DI RIGORE

No.

### RIMESSE LATERALI

Con le mani o con i piedi  
(anche partenza in conduzione  
palla, senza obbligo  
di passaggio).

### RIMESSA DA FONDO CAMPO

Il portiere può effettuarla  
con le mani o con i piedi.

### PRESSIONE SUL PORTIERE SU RETROPASSAGGIO

Concessa.



### RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Concesso, il portiere può  
prendere la palla con le mani.

### RILANCIO CON LE MANI E CON I PIEDI

Nel minor tempo possibile.

### ARBITRAGGIO

Dirige l'arbitro  
che supervisiona  
anche più partite gestite  
da allenatori.



### CARTELLINI

Non previsti.

### EXTRA GIOCATORE

Previo accordo tra  
gli allenatori può essere  
inserito un giocatore in più in  
una sola delle 2 squadre.

### TIME OUT

Non necessario.



### SOSTITUZIONI

Chi non ha giocato  
il 1° tempo, gioca tutto il 2°.  
3° tempo sostituzioni libere.

### ABBIGLIAMENTO

Non è previsto  
l'utilizzo di scarpe  
con tacchetti di ferro.

### SALUTI

Obbligatori ad inizio  
e fine gara.

### FUORIGIOCO

Non presente.

PER CONOSCERE IL REGOLAMENTO DI GIOCO NELLA CATEGORIA U6/U7 DEL FUTSAL, CONSULTA I POSTER DEDICATI.



DISPONIBILE SU  
Google Play

SCARICA L'APPPLICAZIONE EVOLUTION  
PROGRAMME PER ACCEDERE AI CONTENUTI  
DELLA METODOLOGIA FIGC - SGS

Scansiona  
App Store



Via Tiziano Vecellio, 6  
10126 Torino