



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 05/12/2025

Protocollo 600 / DpTo

SPETT. LE SOCIETÀ
POL. PARADISO COLLEGNO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale

Denominazione: VESPUCCI CUP

Categoria: Piccoli Amici

Periodo di svolgimento: il 13/12/2025

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 POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO

VIA VESPUCCI 1 CITTÀ COLLEGNO CAP 10093

TEL 011 4033812 FAX 011 7912318 MAIL segreteria@collegnoparadiso.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE
A CARATTERE DENOMINATA: VESPUCCI CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 13 DICEMBRE 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA VESPUCCI 1 - COLLEGNO (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, SISPORT 943168, ALPINANO 1640, POLISPORTIVA 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° _____

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

TORNEO CON GIRONE ALL'ITALIANA, TUTTE LE SQUADRE SI AFFRONTERANNO. NON CI SARA'

CLASSIFICA ED AL TERMINE TUTTI I BAMBINI PARTECIPANTI RICEVERANNO UN PREMIO RICORDO DELLA MANIFESTAZIONE

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)
VEDI ALLEGATO

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 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

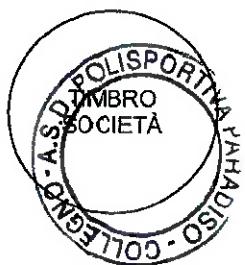
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read "M. Veneri".



GIRONE A

COLLEGNO PARADISO

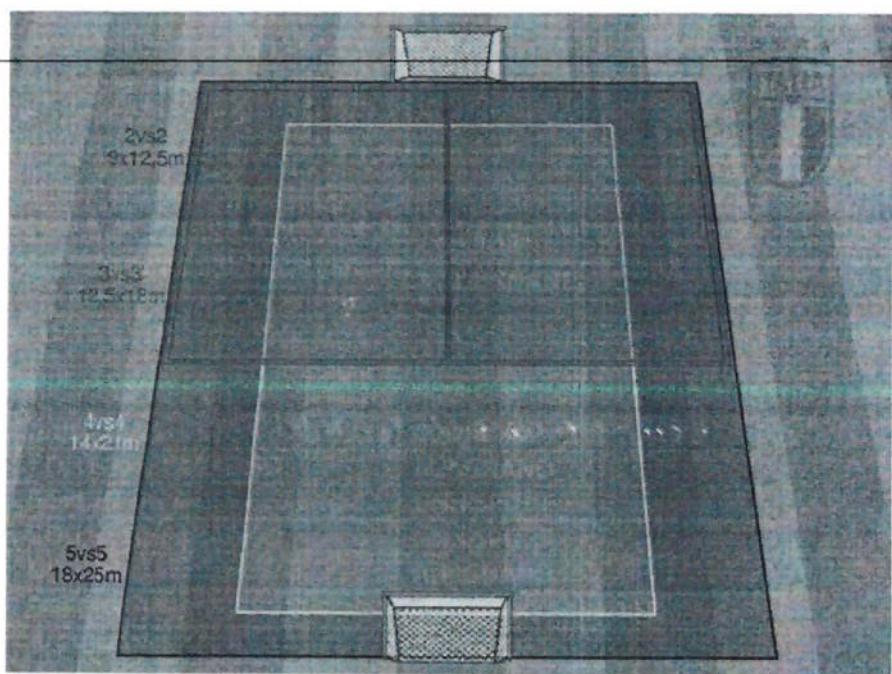
ONNISPORT

SISPORT

ALPIGNANO

CALENDARIO TORNEO:

ORA	SQUADRA 1	SQUADRA2
10:30	COLLEGNO PARADISO	ALPIGNANO
10:30	SISPORT	ONNISPORT
11:00	COLLEGNO PARADISO	ONNISPORT
11:00	SISPORT	ALPIGNANO
11:30	SISPORT	COLLEGNO PARADISO
11:30	ALPIGNANO	ONNISPORT



Ambito
TECNICO

Contenitore
TECNICA IN MOVIMENTO

Categoria
PRIMI CALCI

SFIDE A COPPIE

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale

Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "I Goleador". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno uno durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa organizzazione del campo (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle 2 proposte presentate, segue le indicazioni fornite nella spiegazione e prevede un naturale distanziamento tra giocatori. Ogni coppia ha un pallone. Il campo prevede 2 righe di 6 coni ciascuna (distanziati 4 metri l'uno dall'altro) posizionate a 12 metri di distanza tra di loro.

Regole

Gioco 1: COLPISCI IL BERSAGLIO

Ogni giocatore della coppia si posiziona in prossimità di un cono (i 2 coni con i quali gioca ogni coppia sono posizionati uno di fronte all'altro). A turno, uno dei due giocatori, calcia la palla in direzione del cono avversario cercando di abbatterlo. Chi riesce ad abbattere il cono avversario, totalizza un punto. L'avversario non può difendere il proprio cono ma deve posizionarsi in attesa dietro allo stesso, predisponendosi al controllo di palla per effettuare rapidamente il proprio turno di tiro.

Gioco 2: I GOLEADOR

Ogni giocatore si posiziona in mezzo a due coni che delimitano la porta da difendere. Ogni coppia gioca con un pallone. I giocatori devono alternarsi al tiro cercando di realizzare un gol nella porta difesa dall'avversario. I portieri possono parare il tiro dell'avversario con le mani. Il tiro va effettuato in prossimità della propria linea di porta. L'altezza della porta viene considerata pari all'altezza del giocatore che la difende.

Dopo alcuni minuti di giochi si cambiano le coppie di giocatori.

Varianti per Piccoli Amici

Dato la semplicità dell'attività proposta non sono previste varianti regolamentari per i Piccoli Amici. L'unica modifica consigliata riguarda le dimensioni del campo, le due righe di coni vengono posizionate ad 8 metri di distanza ed i coni a 3 metri l'uno dall'altro.

Possibile ambientazione

"Marco va a giocare da Luigi che ha un giardino molto grande, un pallone e 4 annaffiatori da utilizzare per fare da bersaglio o da palo per le porte".



ACCORGIMENTI PER IL DISTANZIAMENTO TRA GIOCATORI

- La proposta rappresenta un'attività tecnica individuale su tiro e passaggio che non prevede il contatto tra giocatori.
- L'allenatore ricorda di mantenere le distanze durante lo svolgimento dell'attività.
- Gli spazi sono delimitati e permettono la distribuzione distanziata dei giocatori in campo.
- Nella spiegazione delle regole viene inserito l'obbligo di giocare senza invadere lo spazio del proprio avversario.
- Il passaggio da una proposta all'altra non prevede lo spostamento di materiale o pause organizzative.



IL RE DEI PORTIERI

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale



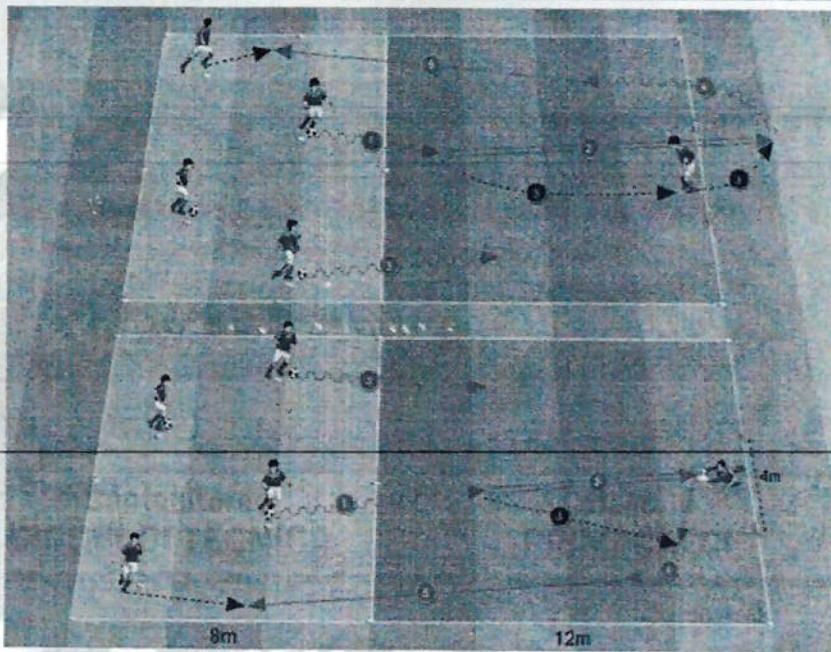
15 minuti



20x20 metri

Descrizione

4 giocatori si posizionano su 4 diversi delimitatori collocati all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in 2 gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il diviso di contrasto tra portatore di palla e portiere permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

**Regole**

- 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 porto 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 gioco 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 personale da cercare di battere.
- NOTA:** ogni gruppo gioca con 3 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.

Varianti per Piccoli Amici

- Ogni giocatore ha un pallone (rimane comunque la divisione in 2 gruppi da 5 giocatori).
- All'inizio dell'attività si attende che il portiere sia pronto per contrastare l'azione dell'attaccante successivo, una volta compreso il gioco, i partecipanti possono partire immediatamente dopo il termine dell'azione precedente.

Possibile ambientazione

- Siamo ad un concorso dove si vuole eleggere il "re dei portieri", il giocatore che riesce a respingere il maggior numero di tiri consecutivi, risulterà essere il "re dei portieri".

**ACCORGIMENTI PER IL DISTANZIAMENTO TRA GIOCATORI**

- La proposta rappresenta un'attività tecnica individuale sul tiro che non prevede il contatto tra giocatori.
- L'allenatore ricorda di mantenere le distanze durante lo svolgimento dell'attività.
- Gli spazi sono ampi e permettono la distribuzione dei giocatori in campo.
- I giocatori vengono divisi in gruppi di 5 partecipanti.
- È previsto un punto di partenza diverso e distanziato per ogni giocatore in attesa del proprio turno di tiro.

