



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 23/01/2026

Protocollo 864 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ  
**VINOVO SPORT EVENTS**  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali**

**Denominazione: INVERNO VINOVESE**

**Categoria: Piccoli amici**

**Periodo di svolgimento: Dal 24/01/2026 al 25/01/2026**

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: INVERNO VINOVESE

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 24/01/2026 E 25/01/2026

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

SISPORT

NONE FEMMINILE - ALPIGNANO

### 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 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 ARBRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)

**RECLAMI**

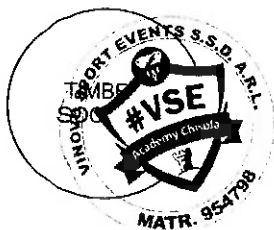
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

**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

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



**CALENDARIO GARE**  
**"INVERNO VINOVESE"**  
 Categoria Piccoli Amici (Under 07) 2019

Modalità 3 vs 3\* 20 min 2\*10

Girone UNICO A
CHISOLA
SISPORT
ALPIGNANO

totale minuti di gioco 60 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	Ris
sabato 24 gennaio 2026	10:30	CHISOLA - SISPORT	-
		ALPIGNANO - Riposa	-
	10:55	CHISOLA - ALPIGNANO	-
		SISPORT - Riposa	-
	11:25	SISPORT - ALPIGNANO	-
		CHISOLA - Riposa	-
Termina	11:50		

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



**CALENDARIO GARE**  
**"INVERNO VINOVESE"**  
 Categoria Piccoli Amici (Under 07) 2019

**Modalità 5 vs 5 \* 20 min 2\*10**

Girone UNICO B
CHISOLA BIANCO
SISPORT
NONE (Femm.)
CHISOLA BLU

totale minuti di gioco 60 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	Ris
domenica 25 gennaio 2026	16:00	CHISOLA BIANCO - SISPORT	-
		NONE (Femm.) - CHISOLA BLU	-
	16:25	CHISOLA BIANCO - NONE (Femm.)	-
		SISPORT - CHISOLA BLU	-
	16:55	SISPORT - NONE (Femm.)	-
		CHISOLA BIANCO - CHISOLA BLU	-
Termina	17:20		

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

# GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri

- Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

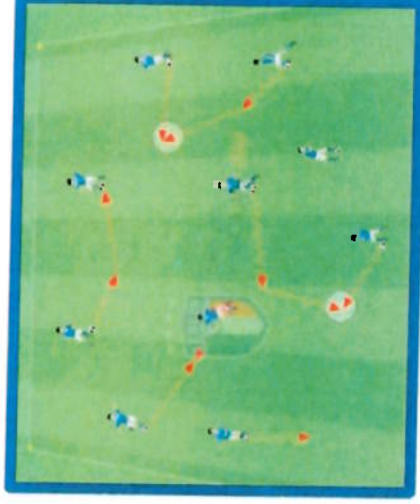
Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- 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.

- 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

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



# RE DEI PORTIERI

**Il gioco: 20x20 metri**

**attori: 6**

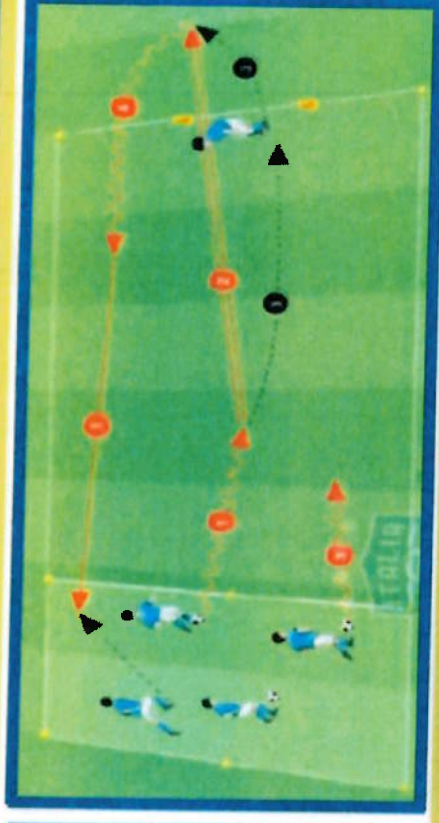
**po di svolgimento: 12 minuti**

o consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 ori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei tatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il o di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla olone di una linea oltre la quale non è possibile calciare), ittono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento tività prevista.

so di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo ette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di iza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al re.

so di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente a la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato rno dell'area di partenza.

ntrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da o 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 errore immediato) il portiere (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 (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 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.