



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 16/01/2026

Protocollo 808 / DpTo

SPETT. LE SOCIETÀ  
VINOVO SPORT EVENTS S.S.D. ARL

SEDE

### OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

**Denominazione: MANIFESTAZIONE 2020**

**Categoria: Piccoli Amici**

**Periodo di svolgimento: 17/01/2026**

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

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

### 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 CARATTORE  REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE  
DENOMINATA: Manifestazione 2020  
IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 17-1-2026  
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

BRUINESE  
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) AUTOSCONTI

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

**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**

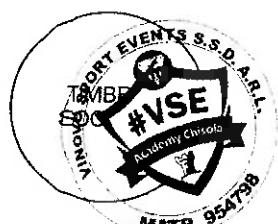
VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

**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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



CALENDARIO GARE  
"MANIFESTAZIONE 2019/20"  
Categoria PICCOLI AMICI 2019/20

Modalità 2VS2 o 3vs3 10 min

Girone UNICO

BRUINESE

CHISOLA BLU

CBS

CHISOLA BIANCO

totale minuti di gioco 30 min

Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita
Venerdì 17 gennaio 2025	11:00	CBS - BRUINESE
		CHISOLA BLU - SISPORT
	11:15	CBS - CHISOLA BIANCO
		BRUINESE - CHISOLA BLU
	11:35	BRUINESE - CHISOLA BIANCO
		CBS - CHISOLA BLU

CI SARANNO DIVERSI CAMPI PER IL 3VS3 E 2VS2 + RE DEI PORTIERI  
CI ORGANIZZEREMO AL MOMENTO PER FARE MULTIPARTITINE

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

# RE DEI PORTIERI

- Area di gioco: 20x20 metri
- Giocatori: 6
- Tempio di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 delimitatori di partenza, un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei giocatori di contrasto tra portatore di palla e portiere (a distanza di 2 definizione di una linea oltre la quale non è possibile agevolato dalla dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere dalla trasmette al compagno senza palla durante lo svolgimento partenza. L'attaccante senza palla prende il portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente al 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

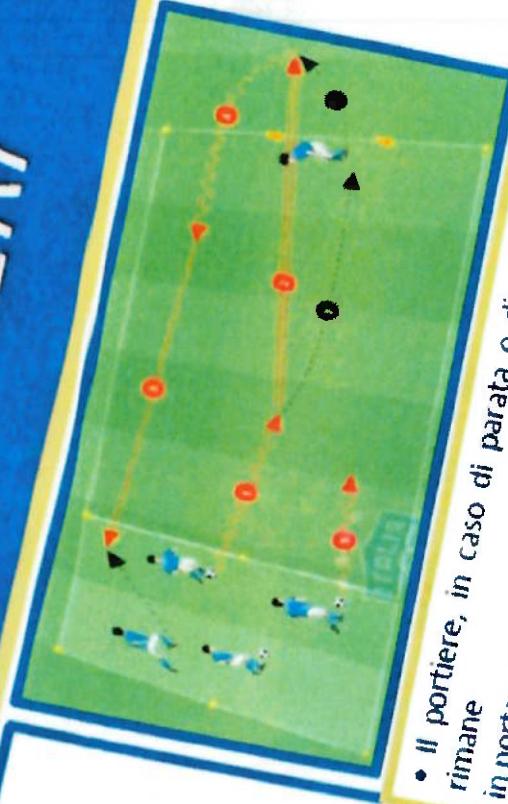
altro giocatore.

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 successiva, parte immediatamente (ed autonomamente, in seguito ad un tiro o ad un gol), portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei

• Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere. NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la

relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si



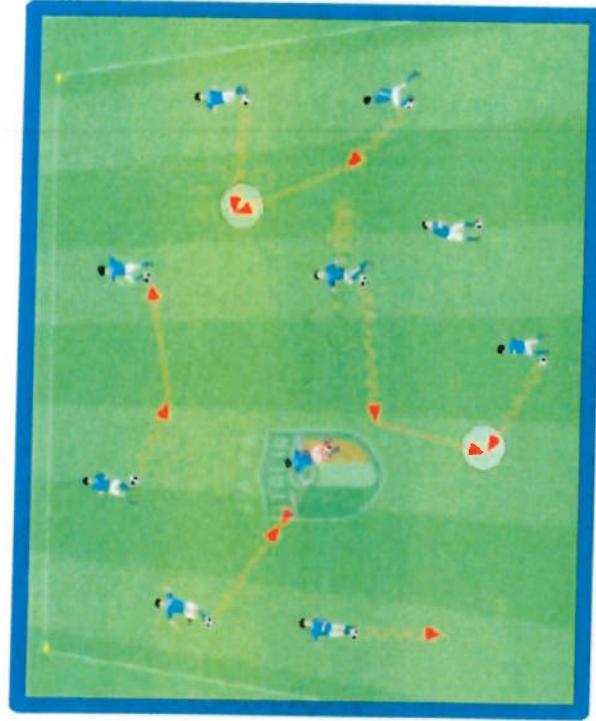
# GLI AUTOSCONTI

- Area di gioco: 18x18 metri

- Giocatori: 6

**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