



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 07/05/2026

Protocollo 1406 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
POL.PARADISO COLLEGNO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: MEMORIAL "VITO MASTROFRANCESCO"

Categoria: Piccoli Amici

Periodo di svolgimento: DAL 09/05/2026 AL 24/05/2026

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



Associazione Sportiva Dilettantistica POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO



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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO

VIA VESPUCCI, 1

CITTÀ COLLEGNO

CAP 10093

TEL 011 4033812

FAX

MAIL SEGRETERIA@COLLEGNOPARADISO.IT

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: MEMORIAL "VITO MASTROFRANCESCO"

IN COLLABORAZIONE CON POLISPORTIVA PARADISO COLLEGNO

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 9/16/17/24 MAGGIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VESPUCCI DI VIA VESPUCCI, 1-COLLEGNO.

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)

PARADISO COLLEGNO 931130; RIVAROLESE 930381; SISPORT 943168; SAN MAURIZIO 937760;
ATLETICO CBL 953918; MAPPANESE 951389.

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

GIBONE ALL'ITALIANA NESSUN VINCITORE PREMIATI TUTTI

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)
IL RE DEI PORTIERI: AUTOSCONTRI.

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

Sede sociale: Via Vespucci 1 - 10093 Collegno (TO)
Segreteria: Via Vespucci 1 - 10093 Collegno (TO) - Tel. 011.4033812
Campi da gioco: Via Galvani 1 e Via Vespucci 1 - 10093 Collegno (TO)
Matricola F.I.G.C. 931130 - P.IVA 10102320016

**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

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

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
FRANCESCO MESIANO

MEMORIAL "VITO MASTROFRANCESCO"

CAMPO VIA VESPUCCI, 1-COLLEGNO

CATEGORIA PICCOLI AMICI 2019

PARADISO COLLEGNO

SAN MAURIZIO

SISPORT

RIVAROLESE

ATLETICO CBL

MAPPANESE

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

SAB.09/05	ORE 14:00	SISPORT	SAN MAURIZIO
SAB.09/05	ORE 14:00	RIVAROLESE	ATLETICO CBL
SAB.09/05	ORE 15:00	RIVAROLESE	SAN MAURIZIO
SAB.09/05	ORE 15:00	SISPORT	MAPPANESE
SAB.16/05	ORE 14:00	COLLEGNO PARADISO	SAN MAURIZIO
SAB.16/05	ORE 15:00	COLLEGNO PARADISO	RIVAROLESE
DOM.17/05	ORE 14:30	MAPPANESE	ATLETICO CBL
DOM.17/05	ORE 15:30	SISPORT	ATLETICO CBL
DOM.17/05	ORE 16:30	COLLEGNO PARADISO	MAPPANESE
DOM.24/05	ORE 10:30	COLLEGNO PARADISO	SISPORT
DOM.24/05	ORE 10:30	SAN MAURIZIO	ATLETICO CBL
DOM.24/05	ORE 11:30	RIVAROLESE	MAPPANESE
DOM.24/05	ORE 11:30	COLLEGNO PARADISO	ATLETICO CBL
DOM.24/05	ORE 12:30	RIVAROLESE	SISPORT
DOM.24/05	ORE 12:30	SAN MAURIZIO	MAPPANESE

LE PARTITE AVRANNO UNA DURATA DI 3 TEMPI DA 15 MINUTI

RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

• Giocatori: 6

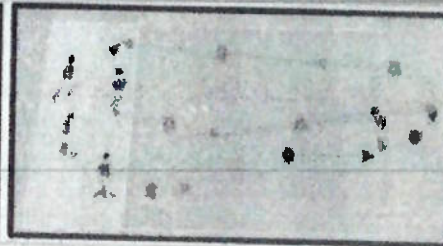
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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 pallone 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

GIOCHI DI TECNICA

GLI AUTOSCONTRI


15 minuti


18x18 metri

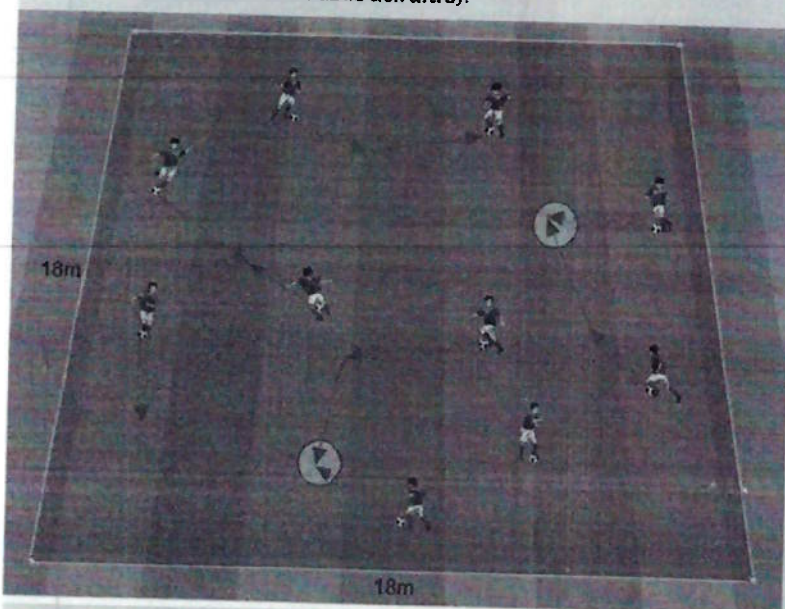

10 giocatori

Descrizione

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

Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto se 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 colpiscano 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 in cui si cambia il numero di punti necessario per vincere ed in cui vengono inserite delle varianti all'attività proposta inizialmente.
- Varianti:**
 - se il pallone viene tenuto fermo sotto ad un piede non si può essere colpiti da un avversario;
 - per non essere colpiti, il pallone deve essere tenuto sotto al piede meno abile (prima di inserire questa variante vengono dati ai giocatori alcuni secondi per sperimentare liberamente alcune gestualità tecniche con l'obiettivo di determinare quale arto risulti meno abile dell'altro).



Possibile ambientazione

Lo spazio di gioco rappresenta la giostra degli autoscontri ed il pallone è l'autoscontro attraverso il quale i giocatori devono cercare di colpirsi per realizzare un punto.

Variante per i Piccoli Amici

- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

Comportamenti privilegiati

- Ricerca gli spazi liberi in conduzione palla allontanandosi dal traffico, in questo modo il giocatore diminuisce il rischio di essere preso e aumenta la possibilità di valutare quale pallone convenga provare a colpire.
- Differenziare la conduzione del pallone a seconda delle situazioni di gioco, cambiare direzione di guida e spostare rapidamente la palla qualora un avversario cerchi di colpirla.
- Calciare la palla riuscendo ad imprimerle la forza necessaria per colpire palloni vicini e lontani in modo efficace.



Presupposti rappresentati



- Fornire indicazioni in seguito all'azione
- Utilizzare spazi di gioco modulari
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Da esercizio a gioco
- Favorire comunicazione tra pari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Promuovere gioco che sviluppa responsabilità
- Evitare paragoni tra giocatori
- Variare i parametri esecutivi