



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI TORINO



Torino, 22/05/2026

Protocollo 1539 / DpTo

SPETT.LE SOCIETÀ
VINOVO SPORT EVENTS
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Tornei Provinciali

Denominazione: MAGGIO A VINOVO

Categoria: PICCOLI AMICI

Periodo di svolgimento: 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

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ VINOVO SPORT EVENTS

VIA del castello 3 CITTÀ vinovo torino CAP 10042

TEL 3493898423 FAX _____ MAIL info@chisolacalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: MAGGIO A VINOVO

IN COLLABORAZIONE CON 94

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 23/05/2026

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 lascaris cbs rosta onnisport

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

girone all italiana 3vs 3

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 12 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 ARBRITRATE 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
MASSIMO FINOTELLO



CALENDARIO GARE
 MAGGIO A VINOVO
 Categoria PICCOLI AMICI

Modalità 3 vs 3 * 12 min - 2x6min

Girone UNICO
CHISOLA
LASCARIS
CBS
ROSTA
ONNISPORT

totale minuti di gioco 48 min
 Pausa tra tempi 5 min

Giorno	Orario	Partita	Risultati
domenica 24 maggio 2026	15:00	LASCARIS - ONNISPORT	-
		CBS - CHISOLA	-
		Riposa - ROSTA	-
	15:17	CBS - ROSTA	-
		CHISOLA - LASCARIS	-
		Riposa - ONNISPORT	-
	15:34	LASCARIS - CBS	-
		ONNISPORT - ROSTA	-
		Riposa - CHISOLA	-
	15:51	CBS - ONNISPORT	-
		ROSTA - CHISOLA	-
		Riposa - LASCARIS	-
	16:08	ROSTA - LASCARIS	-
		ONNISPORT - CHISOLA	-
		Riposa - CBS	-
Termina	16:25	AL TERMINE PREMIAZIONE PER TUTTI	

Campo di gioco: IMPIANTO "DINO MAROLA"

GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 6

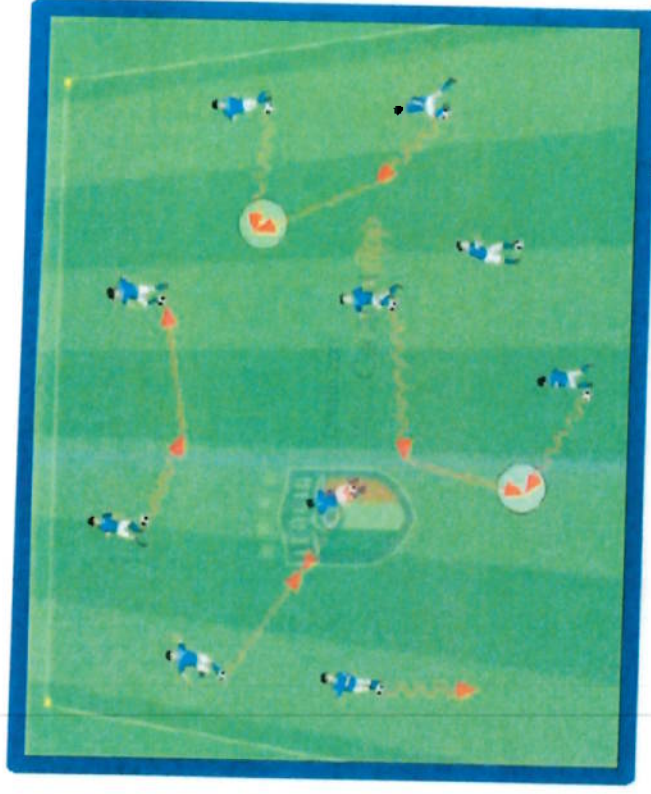
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

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.



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

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

RE DEI PORTIERI

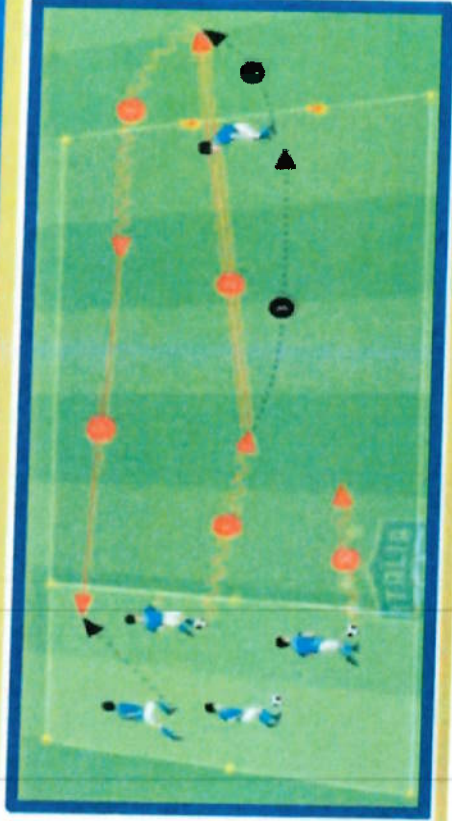
Il gioco: 20x20 metri
Attori: 6

Lo svolgimento: 12 minuti
consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 portieri per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei portieri di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla presenza di una linea oltre la quale non è possibile calciare), portano ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento attività prevista.

Se si fa un gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo restituisce al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di gioco. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.

In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente la 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 porta si sposta in posizione 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 errore del portiere) l'attaccante (ed autonomamente, senza il "via" da parte del portiere) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (il portiere 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.