



**DELEGAZIONE PROVINCIALE  
TORINO**

Torino, 08/10/2026

Prot. 427 / DpTo

Spett.le Società  
**POZZOMAINA SRL SSD**  
*Sua Sede*

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale**

**Denominazione: "TEST MATCH" 2020**

**Categoria: Piccoli Amici**

**Periodo di svolgimento: 10/10/2026**

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 TORINOVia Tiziano Vecellio, 8  
10126 Torino**ORGANIZZAZIONE**LA SOCIETÀ POZZOMAINA SRL SSDVIA MONTE ORTIGARA 78 CITTÀ TORINO CAP 10141TEL 0117723281 FAX \_\_\_\_\_ MAIL SEGRETERIA@POZZOMAINA.ITINDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE  
A CARATTERE☐

REGIONALE

☒

PROVINCIALE

☐

LOCALE

DENOMINATA: "TEST MATCH" - 2020

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 10 OTTOBRE 2026PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "OTTAVIO PORTA" - VIA MONTE ORTIGARA 78 - TORINO**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 01.01.2020**  
**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)

POZZOMAINA SRL SSD matr 710003 - SSD SISPORT SPA matr 943168 - ASD NICHELINO matr 910903**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

AL TERMINE DELLA MANIFESTAZIONE TUTTI I PARTECIPANTI SARANNO PREMIATI**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 PORTIERIGLI AUTOSCONTRI**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 10 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

Responsabile Organizzazione Sig. \_\_\_\_\_ LUIGI REA \_\_\_\_\_ Tel. 3519628121 \_\_\_\_\_

Rresponsabile Safeguarding Sig. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

## **Categoria PICCOLI AMICI**

### **“ TEST MATCH “ - 2020**

#### **GIRONE UNICO**

|                          |
|--------------------------|
| <b><u>POZZOMAINA</u></b> |
| <b><u>NICHELINO</u></b>  |
| <b><u>SISPORT</u></b>    |
|                          |

|                   |       |                        |  |
|-------------------|-------|------------------------|--|
| Sabato 10 Ottobre | 15.00 | POZZOMAINA – NICHELINO |  |
|                   | 15.30 | NICHELINO - SISPORT    |  |
|                   | 16.00 | POZZOMAINA - SISPORT   |  |
|                   |       |                        |  |

**Le partite si svolgeranno in DUE TEMPI da 10 minuti ciascuno**

**AL TERMINE DELLE GARE PREMIAZIONI SUL CAMPO**

**Torino, 07/10/2026**

# GLI AUTOSCONTRI

- Tempo di svolgimento: 10 minuti

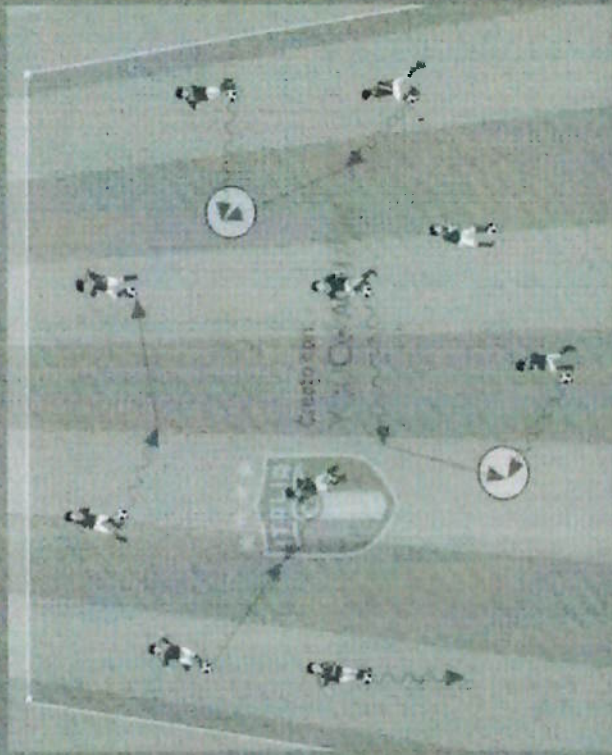
Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con

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:

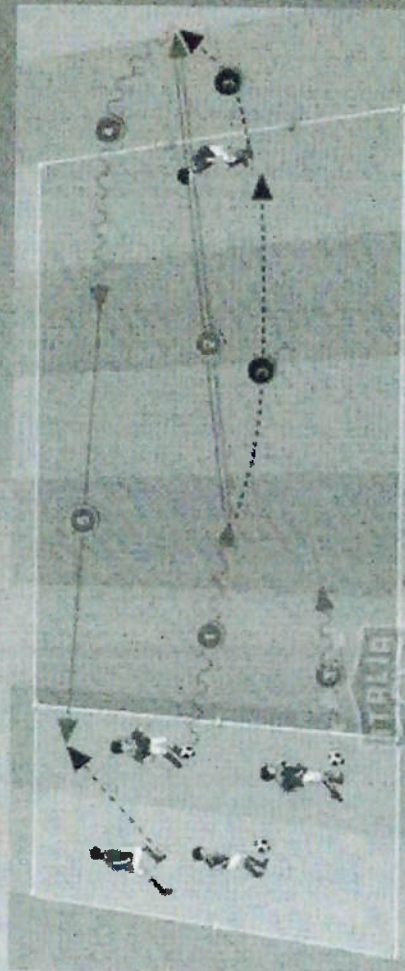
- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede

(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

## IL RE DEI PORTIERI



- Tempo di svolgimento: 10 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 crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.