



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 27/11/2023

Spett.le Società  
S.S.D. BUSCA 1920  
Sede

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "2° Torneo di Calcio MGO Città di Busca" – cat. Primi Calci 1° e 2° Anno e Piccoli Amici – dal 28 Dicembre 2024 al 5 Gennaio 2025.**

La Delegazione Provinciale, 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  
Giovanni Ballario

Il Delegato Provinciale  
Giuseppe Chiavassa





# S.S.D. BUSCA 1920

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

F.I.G.C. - L.N.D. - P.A.S. 1920  
Via Paratup. 3 - Tel. 0171 932057  
12100 CUNEO

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)  
**REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII**

## ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD BUSCA 1920

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: 2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA

IN COLLABORAZIONE CON CITTA' DI BUSCA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 28/29 Dicembre 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Palazzetto dello sport di Busca

## ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCII** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2017  
È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

## ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

## ART.4 ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10

DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

## ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO

## ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
Busca Gem	710565	Busca eon	710565
Cuneo olmo	710800	Busca 1920	710565
Monregale	710152	Fossano calcio	75437
Salice	954861	Alba calcio	940718

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

## PARTITE

SARANNO FORMATI N° 1 GIRONI DA N° 1 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

LE STATUE

**ART.8 CLASSIFICHE**

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

**ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI \_\_\_\_\_ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

**ART.10 TIRI DI RIGORE  
NON SONO CONSENTITI**

**ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI  
NON SONO CONSENTITI**

**ART.12 ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)  
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI  
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

**ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO**

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI  
COMPETENZA

**ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI**

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA  
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

**ART.15 RECLAMI**

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI  
DALLA TASSA DI EURO 52; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA  
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O  
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

**ART.16 ASSICURAZIONE**

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA  
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA  
ASSICURATIVA

**ART.17 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  
Graziano Ceruti

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Fissore Patrizia

TEL. 339.2223154

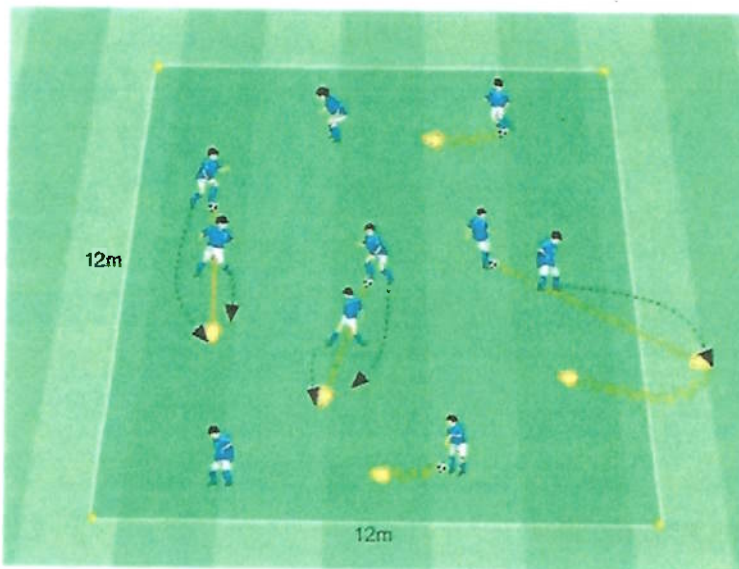
Ambito <b>FINALIZZAZIONE</b>	Contenitore <b>DUELLO</b>	Categoria <b>PA/PC U9/U6</b>
<b>LE STATUE</b>		
 15 minuti	 12x12 metri	 10 giocatori

### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'interno del quadrato di gioco; 5 di loro sono in possesso di una palla, liberi di muoversi all'interno del campo; gli altri 5 sono fermi con le gambe divaricate e distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato. Si svolge un'attività di duello tra giocatori con l'obiettivo di contendersi il possesso del pallone.

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione del pallone effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Il giocatore che riesce ad impossessarsi del pallone (mantenendolo per almeno 3 secondi) continua il gioco andando alla ricerca di un altro compagno da sfidare. Il giocatore che perde il duello si ferma a gambe divaricate in attesa di essere sfidato da un altro compagno.
- Se durante un duello la palla esce dal campo di gioco la sfida viene interrotta e l'ultimo giocatore ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una nuova sfida.



### Possibile ambientazione

I giocatori con la palla rappresentano i "maghi" che devono risvegliare le "statue" (giocatori fermi con le gambe divaricate).

### Varianti per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento all'azione dei giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può quindi uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza doverla tenere per almeno 3 secondi.

### Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistando così lo spazio davanti alla stessa.
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Individuare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso: condurla nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.



### Presupposti rappresentati



1. Condurre la seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima dell'inizio seduta
3. Rinforzare i giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette di trovare soluzioni
6. Individuare le modalità per far risolvere le situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire il gioco orientato al rischio
9. Equilibrare gli interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti



## **S.S.D. BUSCA 1920**

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

F.I.G.C. - L.N.P. - S.S.D. BUSCA 1920  
Via Monte Ollero 12 - 12010 Busca (CN)  
Tel. (0171) 932057

### **2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA**

**PRIMI CALCI 2016**

**28 DICEMBRE 2024**

ORARIO	INCONTRI	
9.00	BUSCA	CUNEO OLMO
9.30	MONREGALE	ALBA
10.00	FOSSANO	SALICE
10.30	BUSCA EON	BUSCA GEM
11.00	FOSSANO	MONREGALE
11.30	CUNEO OLMO	BUSCA EON
PAUSA PRANZO		
14.00	ALBA	BUSCA
14.30	SALICE	BUSCA GEM
15.00	CUNEO OLMO	SALICE
15.30	BUSCA	ALBA
16.00	BUSCA GEM	MONREGALE
16.30	FOSSANO	BUSCA EON
17.00	ALBA	BUSCA GEM

**29 DICEMBRE 2024**

9.00	BUSCA GEM	BUSCA
9.30	CUNEO OLMO	MONREGALE
10.00	ALBA	FOSSANO
10.30	SALICE	BUSCA EON
11.00	BUSCA	MONREGALE
11.30	CUNEO OLMO	BUSCA EON
PAUSA PRANZO		
14.00	ALBA	SALICE
14.30	BUSCA	FOSSANO
15.00	CUNEO OLMO	ALBA
15.30	FOSSANO	CUNEO OLMO
16.00	MONREGALE	BUSCA EON
16.30	FOSSANO	BUSCA GEM
17.00	MONREGALE	SALICE

F.I.G.C. - L.N.P. - S.S.D. BUSCA 1920  
Via Monte Ollero 12 - 12010 Busca (CN)  
Tel. (0171) 932057



# S.S.D. BUSCA 1920

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

2017

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD BUSCA 1920

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: 2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA

IN COLLABORAZIONE CON CITTA' DI BUSCA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 4/5 GENNAIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Palazzetto dello sport di Busca

### ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2017

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ

### ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

### ART.4 ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N° 10 DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE ALL'ARBITRO PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

### ART.5 SOSTITUZIONI E PARTECIPAZIONE

LE SOSTITUZIONI SARANNO EFFETTUATE NEL PIENO RISPETTO DELLE NORME DI CUI AL C.U. N°1 DEL S.G.S. ROMA: TUTTI I GIOCATORI IN DISTINTA DOVRANNO GIOCARE ALMENO UN TEMPO DEI PRIMI DUE; PERTANTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO DOVRANNO ESSERE EFFETTUATE OBBLIGATORIAMENTE TUTTE LE SOSTITUZIONI ED I NUOVI ENTRATI NON POTRANNO PIÙ ESSERE SOSTITUITI; FINO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI" TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO

### ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
Busca Gem	710565	Morevilla	913079
Cuneo olmo	710800	Boves	710791
Giov. Centallo	917658		
Giov. Centallo	917658		
Alba calcio	940718		
Murazzo	931148		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TIRI DI RIGORE ED I TEMPI SUPPLEMENTARI NON È POSSIBILE PREVEDERE FORMULE DI TORNEO CON PARTITE AD ELIMINAZIONE DIRETTA COME OTTAVI DI FINALE, QUARTI DI FINALE, SEMIFINALI E FINALI) IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

### PARTITE

SARANNO FORMATI N° 1 GIRONI DA N° 1 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

### LE STATUE

**ART.8 CLASSIFICHE**

NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE

**ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI \_\_\_\_\_ MINUTI CIASCUNO
- LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 VS 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

**ART.10 TIRI DI RIGORE  
NON SONO CONSENTITI**

**ART.11 TEMPI SUPPLEMENTARI  
NON SONO CONSENTITI**

**ART.12 ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (AUTOARBITRAGGIO)  
IN OGNI CASO I RAPPORTI GARA CON ALLEGATE LE DISTINTE DEI GIOCATORI SARANNO TRASMESSE AL COMITATO DI  
COMPETENZA NEI TERMINI PREVISTI PER LA NECESSARIA VISIONE DEL GIUDICE SPORTIVO

**ART.13 DISCIPLINA DEL TORNEO**

LA DISCIPLINA DEL TORNEO VIENE AFFIDATA AL GIUDICE SPORTIVO TITOLARE O SUPPLENTE DEL COMITATO DI  
COMPETENZA

**ART.14 AUTOMATISMO DELLE SANZIONI**

IL CODICE DI GIUSTIZIA SPORTIVA NON PREVEDE L'AUTOMATISMO DELLE SANZIONI PER I CALCIATORI DI QUESTA  
CATEGORIA CHE, PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

**ART.15 RECLAMI**

EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI  
DALLA TASSA DI EURO 52; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA  
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O  
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

**ART.16 ASSICURAZIONE**

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA  
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA  
ASSICURATIVA

**ART.17 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 SOCIETA'  
Graziano Cerutti

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. Fissore Patrizia

TEL. 339.2223154



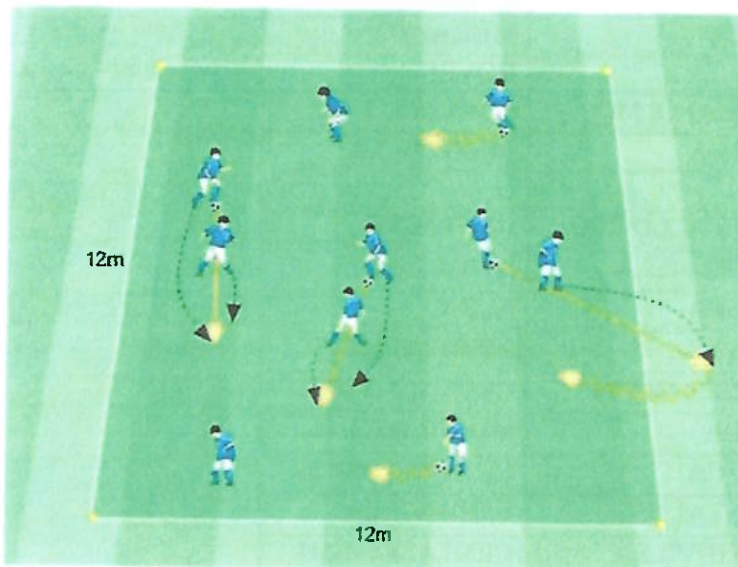
Ambito <b>FINALIZZAZIONE</b>	Contenitore <b>DUELLO</b>	Categoria <b>PA/PC U9/U6</b>
<b>LE STATUE</b>		
 15 minuti	 12x12 metri	 10 giocatori

### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'interno del quadrato di gioco; 5 di loro sono in possesso di una palla, liberi di muoversi all'interno del campo; gli altri 5 sono fermi con le gambe divaricate e distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato. Si svolge un'attività di duello tra giocatori con l'obiettivo di contendersi il possesso del pallone.

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione del pallone effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Il giocatore che riesce ad impossessarsi del pallone (mantenendolo per almeno 3 secondi) continua il gioco andando alla ricerca di un altro compagno da sfidare. Il giocatore che perde il duello si ferma a gambe divaricate in attesa di essere sfidato da un altro compagno.
- Se durante un duello la palla esce dal campo di gioco la sfida viene interrotta e l'ultimo giocatore ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una nuova sfida.



### Possibile ambientazione

I giocatori con la palla rappresentano i "maghi" che devono risvegliare le "statue" (giocatori fermi con le gambe divaricate).

### Varianti per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento all'azione dei giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può quindi uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza doverla tenere per almeno 3 secondi.

### Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistando così lo spazio davanti alla stessa.
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Individuare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso: condurla nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.



### Presupposti rappresentati



1. Condurre la seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima dell'inizio seduta
3. Rinforzare i giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette di trovare soluzioni
6. Individuare le modalità per far risolvere le situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire il gioco orientato al rischio
9. Equilibrare gli interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti



## **S.S.D. BUSCA 1920**

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

### **2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA**

**PRIMI CALCI 2017**

**4 GENNAIO 2025**

ORARIO	INCONTRI	
9.00	BUSCA	CUNEO OLMO
9.30	BOVES	CENTALLO
10.00	CENTALLO BLU	MURAZZO
10.30	CUNEO OLMO	MOREVILLA
11.00	ALBA	MURAZZO
11.30	BUSCA	BOVES
12.00	CUNEO OLMO	CENTALLO
12.30	BUSCA	MOREVILLA
PAUSA PRANZO		
14.00	CENTALLO BLU	CENTALLO
14.30	MOREVILLA	MURAZZO
15.00	BUSCA	ALBA
15.30	BOVES	MOREVILLA
16.00	CUNEO OLMO	CENTALLO BLU
16.30	ALBA	MOREVILLA
17.00	BUSCA	CENTALLO BLU
17.30	CENTALLO	MOREVILLA
18.00	MOREVILLA	CENTALLO BLU
18.30	BUSCA	MURAZZO
19.00	BOVES	ALBA
19.30	MOREVILLA	CENTALLO
20.00	CUNEO OLMO	BOVES

Stampa illeggibile (probabilmente un timbro o un'annotazione)

Stampa illeggibile (probabilmente un timbro o un'annotazione)



# S.S.D. BUSCA 1920

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

## REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD BUSCA 1920

2018

VIA MONTE OLLERO

CITTA' BUSCA

CAP 12022

TEL 0171/932057

FAX

MAIL segreteria@buscocalcio1920.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA

IN COLLABORAZIONE CON CITTA' DI BUSCA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 4 / 5 GENNAIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Palazzetto dello sport di Busca

### 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 01.01.2018** 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)

BuscaGem 710565 Cuneo olmo 710800 Saluzzo 38350

Boves 710791 Salice 954861 Pedona 80019

### 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 , tutti contro 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)

LE STATUE

### 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 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  
Graziano Cerzitti

A handwritten signature in black ink, appearing to read "G. Cerzitti", written over the printed name.

FIGC - F.I.G.C. - F.I.G.C. - F.I.G.C.  
Via ...  
12022 BVS CA (CN)

FIGC - F.I.G.C. - F.I.G.C. - F.I.G.C.  
Via ...  
12022 BVS CA (CN)

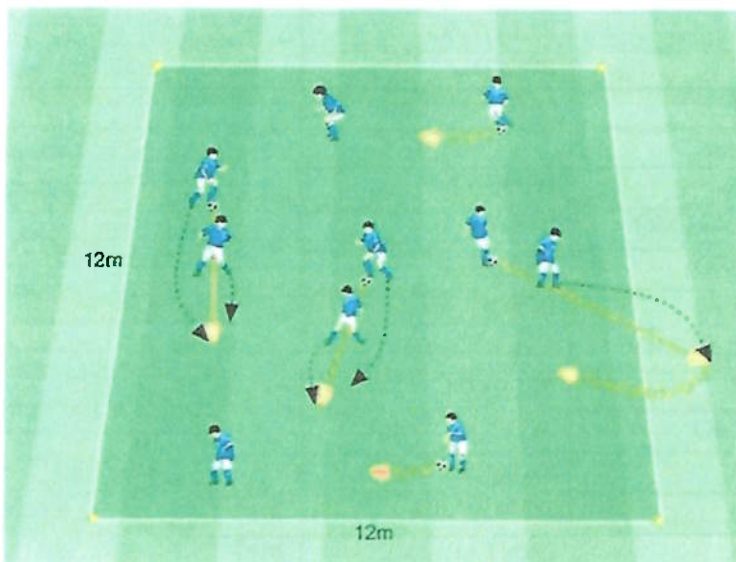
Ambito FINALIZZAZIONE	Contenitore DUELLO	Categoria PA/PC U9/U6
<b>LE STATUE</b>		
	15 minuti	12x12 metri 10 giocatori

### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'interno del quadrato di gioco 5 di loro sono in possesso di una palla, liberi di muoversi all'interno del campo; gli altri 5 sono fermi con le gambe divaricate e distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato. Si svolge un'attività di duello tra giocatori con l'obiettivo di contendersi il possesso del pallone.

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione del pallone effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Il giocatore che riesce ad impossessarsi del pallone (mantenendolo per almeno 3 secondi) continua il gioco andando alla ricerca di un altro compagno da sfidare. Il giocatore che perde il duello si ferma a gambe divaricate in attesa di essere sfidato da un altro compagno.
- Se durante un duello la palla esce dal campo di gioco la sfida viene interrotta e l'ultimo giocatore ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una nuova sfida.



### Possibile ambientazione

I giocatori con la palla rappresentano i "maghi" che devono risvegliare le "statue" (giocatori fermi con le gambe divaricate).

### Varianti per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento all'azione dei giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può quindi uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza doverla tenere per almeno 3 secondi.

### Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistando così lo spazio davanti alla stessa.
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Individuare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso: condurla nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.



### Presupposti rappresentati



- Condurre la seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
- Attività già predisposte prima dell'inizio seduta
- Rinforzare i giocatori in caso di necessità
- Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
- Gioco come maestro, permette di trovare soluzioni
- Individuare le modalità per far risolvere le situazioni disciplinari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Favorire il gioco orientato al rischio
- Equilibrare gli interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti

PRODOTTO E PUBLISHED BY  
FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SEZIONE GIOVANILE E SCOLASTICA  
VIA S. PIETRO 10 - 00187 ROMA (RM)



## **S.S.D. BUSCA 1920**

Sede sociale e campo di gioco:  
Busca (CN) - Via Monte Ollero 12 - Tel. (0171) 932057

### **2° TORNEO DI CALCIO MGO CITTA' DI BUSCA**

**PICCOLI AMICI 2018**

**5 GENNAIO 2025**

ORARIO	INCONTRI		
9.00	BUSCA	CUNEO OLMO	
9.30	SALUZZO	PEDONA	
10.00	SALICE	BOVES	
10.30	CUNEO OLMO	PEDONA	
11.00	BUSCA	SALUZZO	
11.30	BOVES	PEDONA	
12.00	SALICE	CUNEO OLMO	
PAUSA PRANZO			
14.00	BUSCA	PEDONA	
14.30	CUNEO OLMO	BOVES	
15.00	SALUZZO	SALICE	
15.30	BUSCA	BOVES	
16.00	CUNEO OLMO	SALUZZO	
16.30	SALICE	PEDONA	
17.00	SALUZZO	BOVES	
17.30	BUSCA	SALICE	
18.00	BOVES	MURAZZO	2017
18.30	BUSCA	CENTALLO	2017
19.00	CUNEO OLMO	MURAZZO	2017

S.S.D. BUSCA 1920  
Via Monte Ollero 12 - Busca (CN)  
Tel. (0171) 932057