



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 10/01/2025

Spett.le Società
BOVES MDG CUNEO
Sede

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "17° Torneo Giovani Campioni Valter Giuliano" – Piccoli Amici – Dal 12/01/2025 al 16/02/2025

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD BOVES MDG CUNEO

VIA MICHELETONELLO 11

TEL 347 600 9840 – 339 317 6811

CITTÀ CUNEO CAP 12100

FAX_

MAIL asdbovesmdg@yahoo.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE

REGIONALE **PROVINCIALE** LOCALE

DENOMINATA:

17° TORNEO GIOVANI CAMPIONI "VALTER GIULIANO"

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE DI BOVES E LA BANCA DI BOVES

CHE SI DISPUTERÀ NEL PERIODO: **12 GENNAIO 2024 – 16 FEBBRAIO 2024**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **RENATO BOBBIONE - VIA REVERAGNO 75 - BOVES (CN)**

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)

BOVES MDG 710791

VALVERMENAGNA 63526

BISALTA 66602

PEDONA 80019

BUSCA 1920 710565

CUNEO 1905-OLMO 710800

OLIMPIC FERRONE 962869

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° **15**

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

SARANNO FORMATI DUE GIRONI DA 5 SQUADRE CON GARE DI SOLA ANDATA. *SUCCESSIVAMENTE SI DISPUTERÀ UN ULTERIORE INCONTRO CONE DA CALENDARIO ALLEGATO*

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

X 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**

___ **I BOMBER**

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 **06** 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
Re Egidio



A.S.D BOVES MDG CUNEO Matricola F.I.G.C. 710791

Sede Legale Via Michele Tonello 11 12100 Cuneo

Codice Fiscale 96000780047

Sito: www.bovesmdg.it

Mail: asdbovesmdg@yahoo.it

PEC: asdbovesmdgcuneo@pec.it



PICCOLI AMICI 2018-2019

GIRONE "A" BISALTA ROSSA BOVES MDG BLU BUSCA PEDONA BIANCA VALVERMENAGNA			GIRONE "B" BISALTA BLU BOVES MDG ROSSA CUNEO 1905-OLMO OLIMPIC FERRONE PEDONA BLU		
CUNEO 1905-OLMO	OLIMPIC FERRONE	DOMENICA	12 GENNAIO 2025	13.50	B
BISALTA BLU	BOVES MDG ROSSA	DOMENICA	12 GENNAIO 2025	14.30	B
BUSCA	PEDONA BIANCA	DOMENICA	12 GENNAIO 2025	15.05	A
BISALTA ROSSA	BOVES MDG BLU	DOMENICA	12 GENNAIO 2025	15.40	A
VALVERMENAGNA	BISALTA ROSSA	DOMENICA	19 GENNAIO 2025	13.50	A
BOVES MDG ROSSA	CUNEO 1905-OLMO	DOMENICA	19 GENNAIO 2025	14.30	B
BOVES MDG BLU	BUSCA	DOMENICA	19 GENNAIO 2025	15.05	A
PEDONA BLU	BISALTA BLU	DOMENICA	19 GENNAIO 2025	15.40	B
BISALTA BLU	OLIMPIC FERRONE	DOMENICA	26 GENNAIO 2025	14.30	B
BISALTA ROSSA	PEDONA BIANCA	DOMENICA	26 GENNAIO 2025	15.05	A
BOVES MDG ROSSA	PEDONA BLU	DOMENICA	26 GENNAIO 2025	15.40	B
BOVES MDG BLU	VALVERMENAGNA	DOMENICA	26 GENNAIO 2025	16.15	A
VALVERMENAGNA	BUSCA	DOMENICA	02 FEBBRAIO 2025	13.50	A
PEDONA BLU	CUNEO 1905 OLMO	DOMENICA	02 FEBBRAIO 2025	14.30	B
PEDONA BIANCA	BOVES MDG BLU	DOMENICA	02 FEBBRAIO 2025	15.05	A
OLIMPIC FERRONE	BOVES MDG ROSSA	DOMENICA	02 FEBBRAIO 2025	15.40	B
PEDONA BIANCA	VALVERMENAGNA	DOMENICA	09 FEBBRAIO 2025	13.50	A
PEDONA BLU	OLIMPIC FERRONE	DOMENICA	09 FEBBRAIO 2025	14.30	B
BUSCA	BISALTA ROSSA	DOMENICA	09 FEBBRAIO 2025	15.05	A
CUNEO 1905-OLMO	BISALTA BLU	DOMENICA	09 FEBBRAIO 2025	15.40	B
BISALTA BLU	VALVERMENAGNA	DOMENICA	16 FEBBRAIO 2025	09.05	U
BOVES MDG ROSSA	PEDONA BIANCA	DOMENICA	16 FEBBRAIO 2025	09.40	U
CUNEO 1905 OLMO	BOVES MDG BLU	DOMENICA	16 FEBBRAIO 2025	10.15	U
BUSCA 1920	OLIMPIC FERRONE	DOMENICA	16 FEBBRAIO 2025	10.40	U
PEDONA BLU	BISALTA ROSSA	DOMENICA	16 FEBBRAIO 2025	11.30	U

A.S.D BOVES MDG CUNEO Matricola F.I.G.C. 710791

Sede Legale Via Michele Tonello 11 Cuneo 12100

Codice Fiscale 96000780047

Sito: www.bovesmdg.it

Mail: asdbovesmdg@yahoo.it

PEC: asdbovesmdgcuneo@pec.it

DUELLO

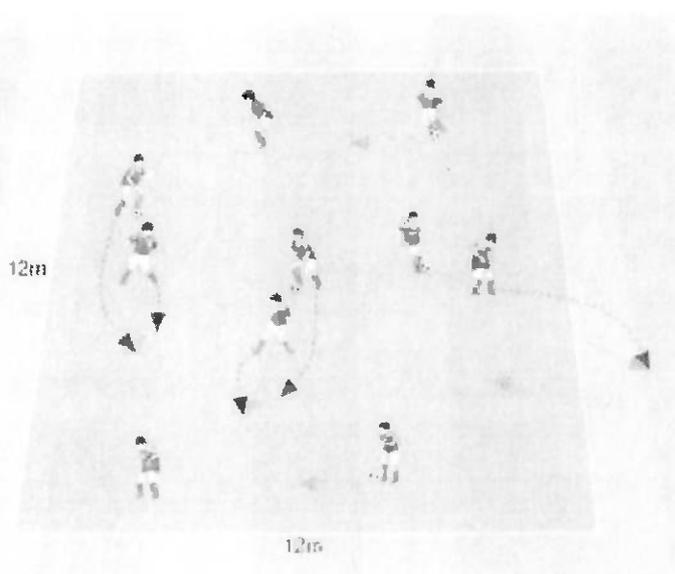
Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

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 palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla. Falto si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.

Se la palla esce dal campo il gioco lo sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori, ma non viene presa in considerazione nel momento del duello. La palla calzata sotto le gambe del compagno può uscire dal quadrato senza conseguenze.

Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

Cercare di farti passare velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso.

Dare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.

Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio).

Libero tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla.



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo" gioco finisce da solo.
2. Attività gli piedi poste prima inizio seduta.
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità.
4. Narce eliminazione in cambio di ruolo.
5. Gioco come maestro: permette trovare soluzioni.
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari.
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio.
8. Favorire gioco orientato al rischio.
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori.
10. Inserire varianti.



DUELLO

Descrizione

Si gioca in un campo rettangolare (18x7m). Su uno dei lati lunghi del campo vengono definite due porte (3m) ognuna delle quali difesa da un portiere. Due giocatori (con una casacca in mano ciascuno) si posizionano all'interno del campo; gli altri sei giocatori (tre dei quali in possesso di una palla) si collocano oltre il lato opposto alle porte. Si svolgono delle azioni di tiro in porta con contrasto da parte dei difensori e dei portieri.

Regole

I giocatori in possesso di palla si dirigono verso le due porte dando inizio ad un'azione con l'obiettivo di realizzare un gol.

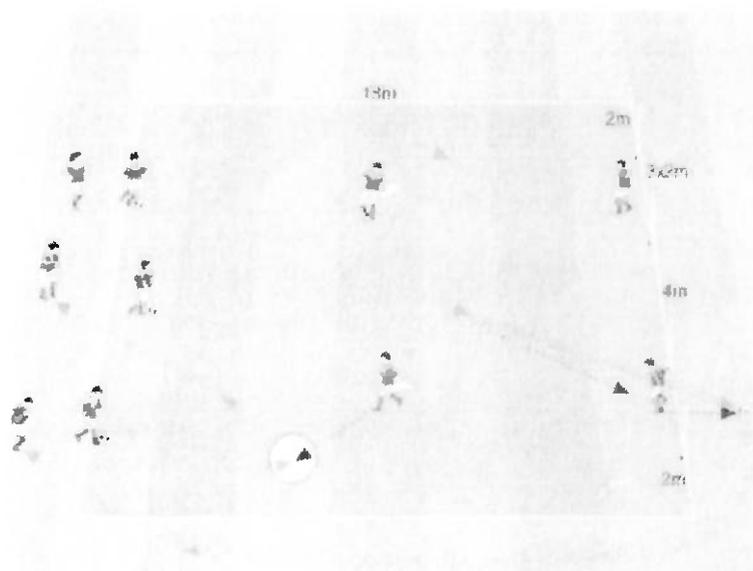
A seconda del modo in cui termina l'azione si effettuano delle rotazioni nei ruoli di gioco:

- in caso di gol l'attaccante va in porta ed il portiere recupera la palla trasmettendola ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno;

- in caso di tiro l'attaccante recupera la palla calciata e la trasmette ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno;

- in caso di riconquista da parte del difensore, questo prende palla e la trasmette ad uno dei compagni in attesa, andando a sua volta ad aspettare il passaggio da parte di un compagno.

Il gioco si svolge con tre soli palloni ma è possibile inserirne un quarto per aumentare la densità di esperienze, purché concesse ai giocatori.



Possibile ambientazione

Gli attaccanti sono i "bomber" a cui si propone di interpretare un attaccante attuale o del passato.

Variante per i Piccoli Amici

Tutti i sei bambini oltre il lato lungo del campo hanno un pallone e possono intraprendere l'azione di tiro (anche contemporaneamente). Per riprendere una nuova azione di tiro in porta è necessario entrare in campo attraverso una porta definita sul lato corto opposto a quello sul quale vengono collocati i portieri.

Comportamenti privilegiati

Ricerca lo spazio libero da difensori per andare ad effettuare il tiro senza opposizione.

Attendere il proprio turno di gioco in modo attivo muovendosi nello spazio e dando una soluzione al difensore che conquista palla.

Ricerca con continuità la riconquista della palla degli attaccanti andando a prendergliela lontano dalla porta.



Presupposti rappresentati



1. Fornire indicazioni tecniche in seguito all'esecuzione dell'azione.
2. Definire in modo chiaro gli spazi di gioco.
3. Dedicare del tempo ad una battuta oppure ad un sorriso.
4. Applicare strategie per far riprendere rapidamente il gioco.
5. Inserire nell'attività la presa di decisione.
6. Fornire ai giocatori la modalità dell'auto-arbitraggio.
7. Evitare punizioni attraverso attività fisiche.
8. Evitare alibi.
9. Premiare l'impegno profuso da un giocatore.
10. Programmare attività secondo complessità progressiva.