



Data 9 Maggio 2025

Protocollo 56065/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
A.S.C.D. BUTTIGLIERESE '95
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
MV Cup 2025 – Piccoli Amici – 7/6/2025**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.s.c.d. Buttiglierese '95

VIA Principe di Piemonte 103

CITTÀ Buttigliera d'Asti

CAP 14021

TEL 3203063465

FAX /

MAIL a.s.c.d.buttiglierese-95@virgilio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: MV Cup 2025

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI sabato 7 giugno 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Parco Maffei - via Principe di Piemonte 103 - Buttigliera d'Asti (AT)

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**)

Buttiglierese '95 matr. 920676. Chieri matr. 930580. SCA Asti matr. 943763. Andezeno matr. 917576.

'San Giacomo Chieri matr. 917180. Mezzalunacalcio Villanova matr. 952976. Albese matr. 71074

Virtus Canelli matr. 203072

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

Le squadre saranno divise in n.3 gironi da 3 squadre che si affronteranno tra loro in gare di sola andata.

Al termine della prima fase si svolge una seconda fase con le stesse modalità della prima ma con gironi diversi.

I giochi ludici-didattivi si svolgeranno entrambi prima della mini gara nello spazio di 30 minuti totali previsto (es. gioco + gioco + mini gara tra società A e B)

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)

Duello: 1c1 "supero l'avversario" (vedi allegato)

Re dei portieri (vedi allegato)

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
Massimo Botte





DUELLO

I giocatori inseriti nella lista gara ma non impegnati nello svolgimento dei due giochi "Situazione di Gioco 2 contro 2 • U8/U9" e "Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9" vengono impiegati nello svolgimento di attività 1 contro 1 utilizzando gli spazi liberi all'interno del campo delimitato per la partita.

Le proposte pratiche di 1 contro 1 si svolgono in forma autonoma (senza quindi essere condotte da un tecnico) e vengono scelte di comune accordo dagli allenatori tra le due proposte in questa sezione del documento: 1 contro 1 "Supero l'avversario" e 1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla".

Le attività di Duello sono le medesime proposte nelle modalità di gioco previste nelle categorie U10/U11 e U12/U13 (variano solo le dimensioni del campo che deve adattarsi agli spazi disponibili in questa categoria).

1) Titolo: 1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo (figura 3):

- ✓ Rettangolo di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

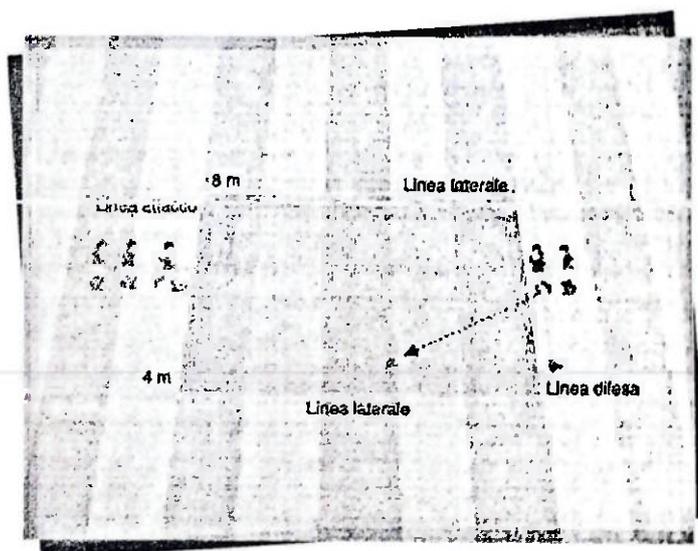


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 3

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.





REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.



IL RE DEI PORTIERI



Organizzazione: quattro giocatori si posizionano all'interno di uno spazio rettangolare (chiamato area di partenza) definito di fronte ad una porta difesa da un portiere. La porta è larga 4 metri. Solo tre dei quattro giocatori all'interno dell'area di partenza sono in possesso di un pallone. Si realizzano due stazioni diverse che coinvolgono cinque giocatori ciascuna. In ogni stazione il gioco si svolge in modo autonomo.

Descrizione: il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere.

Regole

- In base all'esito dell'azione di tiro, si sviluppano rotazioni diverse nei ruoli di gioco:
 - In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette all'unico 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 a contrastare l'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 (quando distratto o non ha ancora preso posizione all'interno della porta): questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di partecipazione dei giocatori.
- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record di parate da cercare di battere.

NOTE

- Ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare sia la relazione tra compagni (attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa) che il gesto tecnico del passaggio.



A.S.C.D. BUTTIGLIERESE '95

MV CUP 2025

SABATO 7 GIUGNO 2025 – PICCOLI AMICI

Girone A

Buttiglierese '95	09:30	Buttiglierese '95	Andezeno
San Giacomo Chieri	10:00	Buttiglierese '95	S. Giacomo Chieri
Andezeno	10:30	S. Giacomo Chieri	Andezeno

Girone B

Mezzaluna	09:30	Mezzaluna	S. Giuseppe Riva
San Giuseppe Riva	10:00	S. Giuseppe Riva	Virtus Canelli
Virtus Canelli	10:30	Virtus Canelli	Mezzaluna

Girone C

Albese	09:30	Chieri	SCA Asti
Chieri	10:00	Albese	Chieri
SCA Asti	10:30	SCA Asti	Albese

Girone D

Buttiglierese '95	11:00	Buttiglierese '95	Mezzaluna
Albese	11:30	Buttiglierese '95	Albese
Mezzaluna	12:00	Albese	Mezzaluna

Girone E

Andezeno	11:00	Chieri	Andezeno
Chieri	11:30	Andezeno	Virtus Canelli
Virtus Canelli	12:00	Virtus Canelli	Chieri

Girone F

San Giacomo Chieri	11:00	S. Giuseppe Riva	SCA Asti
San Giuseppe Riva	11:30	SCA Asti	S. Giacomo Chieri
SCA Asti	12:00	S. Giacomo Chieri	S. Giuseppe Riva