



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 07/01/2026

Spett.le Società
BOVES MDG CUNEO
Sede

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "18° Torneo Giovani Campioni Valter Giuliano" – Primi Calci – Dal 10/01/2026 al 07/02/2026

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 CAT. PRIMI CALCI 2° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.S.D. BOVES MDG CUNEO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: 18° TORNEO GIOVANI CAMPIONI "VALTER GIULIANO"

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI BOVES E BANCA DI BOVES

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10 GENNAIO - 7 FEBBRAIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO POLIVALENTE "CARLO GIRAUDO VIA RONCAIA 83 BOVES

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 01/01/2017 AL 31/12/2018

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 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° 12

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:

BOVES MDG 710791 - VALVERMENAGNA 63526 - SAN BENIGNO 931174 - BISALTA 66602 - PEDONA 80019

BUSCA 1920 710565 - CUNEO 1905-OLMO 710800 - 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

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA. IL 07 FEBBRAIO OGNI SQUADRA DEVE PRESENTARE UN INFORMATORE DA CENNAIO ALLEGATO

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

LE STATUE
I BOMBER

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Paralup, 3 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO

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

CONSENTITE CLASSIFICHE

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI MINUTI CIASCUNO _____ 12 _____

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 _____ **06** _____ 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 50; 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.



TIMBRO

CUNEO 27/12/2025

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Re Egidio

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MARTINI BRUNO TEL. 339 317 6811

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

F.I.G.C. - L.N.D. - F.I.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Paralup, 3 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO



PRIMI CALCI 2° ANNO 2017

GIRONE "A"			GIRONE "B"			
MURAZZO BOVES MDG ROSSA BUSCA 1920 SAN BENIGNO VALVERMENAGNA BIANCA			CUNEO 1905-OLMO PEDONA BOVES MDG BLU BISALTA VALVERMENAGNA VERDE			
PEDONA	CUNEO 1905-OLMO	SABATO	10 GENNAIO 2026	14.00	B	
MURAZZO	VALVERMENAGNA BIANCA	DOMENICA	11 GENNAIO 2026	11.30	A	
BISALTA	VALVERMENAGNA VERDE	DOMENICA	11 GENNAIO 2026	12.10	B	
BOVES MDG ROSSA	SAN BENIGNO	DOMENICA	11 GENNAIO 2026	14.30	A	
BOVES MDG BLU	PEDONA	DOMENICA	11 GENNAIO 2026	15.10	B	
SAN BENIGNO	BUSCA 1920	SABATO	17 GENNAIO 2026	15.30	A	
BOVES MDG BLU	BISALTA	SABATO	17 GENNAIO 2026	16.10	B	
CUNEO 1905-OLMO	VALVERMENAGNA VERDE	SABATO	17 GENNAIO 2026	16.50	B	
BOVES MDG ROSSA	VALVERMENAGNA BIANCA	SABATO	17 GENNAIO 2026	17.30	A	
BISALTA	PEDONA	DOMENICA	17 GENNAIO 2026	14.00	B	
BOVES MDG ROSSA	MURAZZO	DOMENICA	17 GENNAIO 2026	14.40	B	
BUSCA 1920	VALVERMENAGNA BIANCA	DOMENICA	17 GENNAIO 2026	15.20	A	
BOVES MDG BLU	CUNEO 1905-OLMO	DOMENICA	17 GENNAIO 2026	16.00	A	
BOVES MDG BLU	VALVERMENAGNA VERDE	SABATO	24 GENNAIO 2026	16.40	B	
MURAZZO	BUSCA 1920	SABATO	24 GENNAIO 2026	17.20	A	
SAN BENIGNO	VALVERMENAGNA BIANCO	SABATO	24 GENNAIO 2026	18.00	A	
PEDONA	VALVERMENAGNA VERDE	SABATO	31 GENNAIO 2026	16.15	B	
SAN BENIGNO	MURAZZO	SABATO	31 GENNAIO 2026	17.00	A	
BUSCA 1920	BOVES MDG ROSSA	SABATO	31 GENNAIO 2026	17.40	A	
CUNEO 1905-OLMO	BISALTA	DOMENICA	01 FEBBREIO 2026	11.05	B	

2 TEMPI DA 7 MIN CASCINO

MURAZZO	CUNEO 1905-OLMO	SABATO	07 FEBBRAIO 2026	14.00		
BOVES MDG ROSSA	PEDONA	SABATO	07 FEBBRAIO 2026	14.25		
BUSCA 1920	BOVES MDG BLU	SABATO	07 FEBBRAIO 2026	14.50		
SAN BENIGNO	VALVERMENAGNA VERDE	SABATO	07 FEBBRAIO 2026	15.15		
VALVERMENAGNA BIANCA	BISALTA	SABATO	07 FEBBRAIO 2026	15.45		

PREMIAZIONE

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Paralup, 3 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



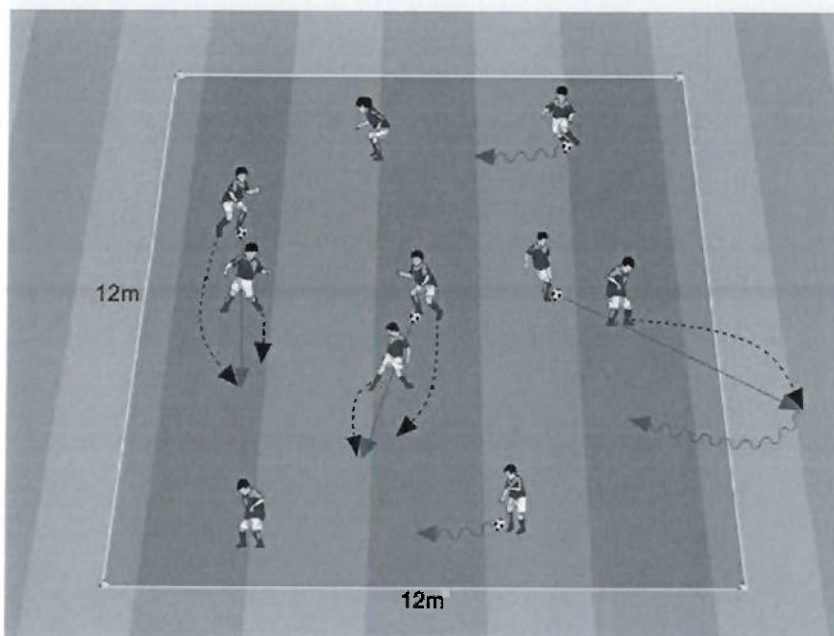
10 giocatori

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, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la 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, calciata 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 frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare 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 fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma 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

I BOMBER



15 minuti



18x14 metri



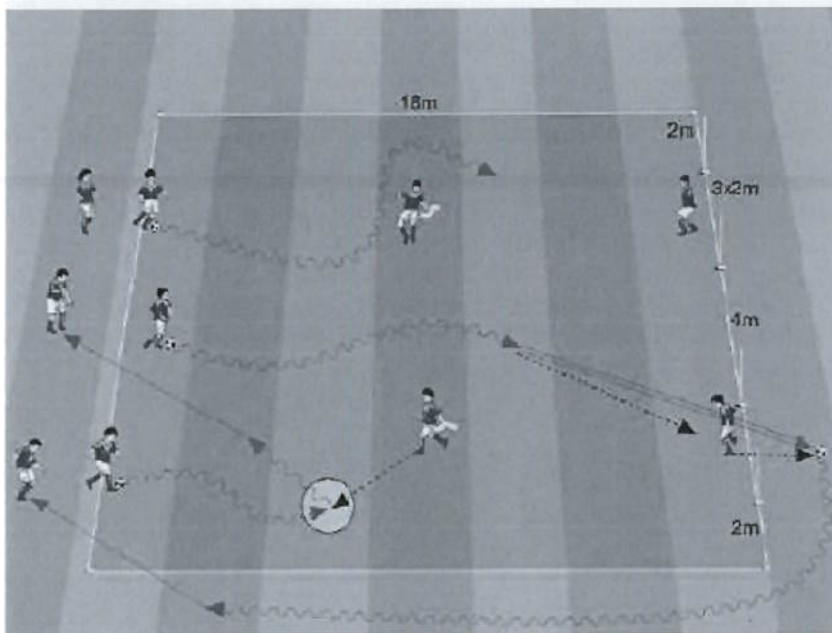
10 giocatori

Descrizione

Si gioca in un campo rettangolare (18x14m). Su uno dei lati lunghi del campo vengono definite due porte (3x2m) 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 tecniche concesse ai giocatori.



Possibile ambientazione

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

Variente 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

- Ricercare 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.
- Ricercare 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. Formare i giocatori alla 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

