



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" – Piccoli Amici – Il 01/02/2026

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 CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD BOVES MDG CUNEO

VIA MICHELE TONELLO 11

CITTÀ CUNEO CAP 12100

TEL 347 600 9840 – 339 317 6811

FAX_

MAIL asdbovesmdg@yahoo.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE

A CARATTERE **REGIONALE PROVINCIALE LOCALE**

DENOMINATA: **18° TORNEO GIOVANI CAMPIONI “VALTER GIULIANO”**

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

CHE SI DISPUTERÀ NEL PERIODO: **DOMENICA 01 FEBBRAIO POMERIGGIO**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO POLIVALENTE “CARLO GIRAUDO” VIA RONCAIA 83 BOVES 12012

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 01.01.2019 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 MONREGALE CALCIO 710152 BISALTA 66602 PEDONA 80019 CUNEO 1905-OLMO 710800

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

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

F.I.G.C. - L.N.D. - G.Q.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Paralup, 8 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

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 **05 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.

CUNEO 27/12/2025

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

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



PICCOLI AMICI 2019 – 2020

TEMPO UNICO DA 10 MINUTI + 5 MINUTI GIOCHINI

Domenica 01 Febbraio 2026

1	14.40	2019-20	U	BOVES MDG	PEDONA		
2	15.00	2019-20	U	CUNEO-OLMO	BISALTA		
3	15.20	2019-20	U	MONREGALE	PEDONA		
4	15.40	2019-20	U	BISALTA	BOVES MDG		
5	16.00	2019-20	U	PEDONA	BISALTA		
6	16.30	2019-20	U	CUNEO-OLMO	MONREGALE		
7	16.50	2019-20	U	MONREGALE	BOVES MDG		
8	17.10	2019-20	U	PEDONA	CUNEO-OLMO		
9	17.30	2019-20	U	BISALTA	MONREGALE		
10	17.50	2019-20	U	BOVES MDG	CUNEO-OLMO		
18.30		PREMIAZIONE PICCOLI AMICI					

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

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

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

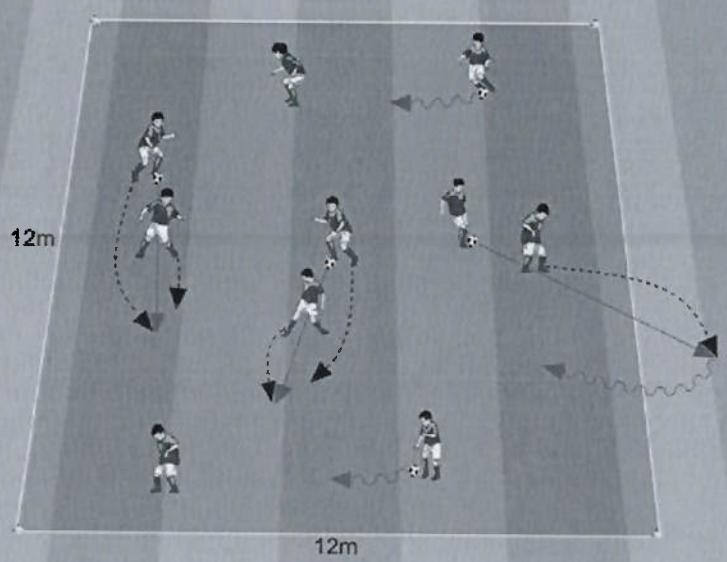
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenerne 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 tenerela 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 tali 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



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

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

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

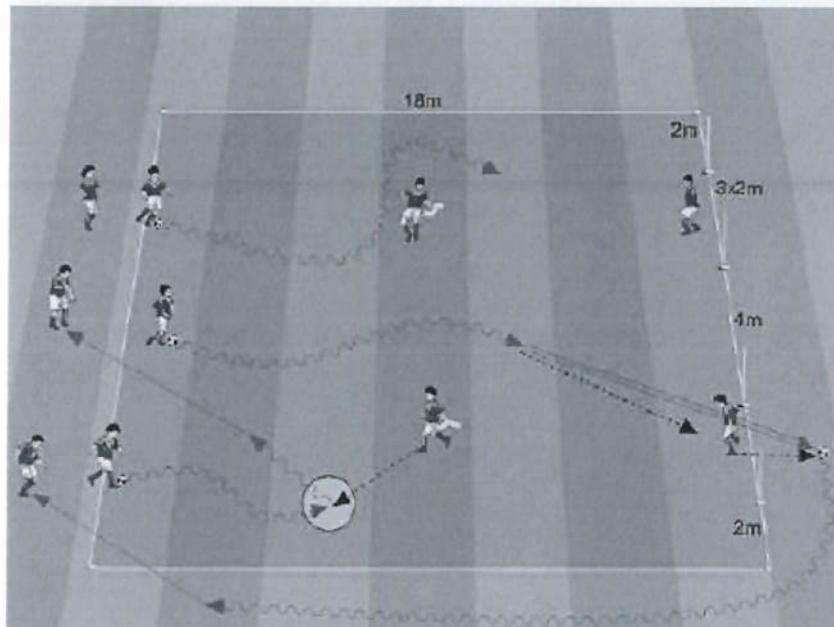
- I giocatori in possesso di palla si dirigono verso le due porte dando inizio ad un'azione con l'obiettivo di realizzare un gol.
- A seconda del modo in cui termina l'azione si effettuano delle rotazioni nei ruoli di gioco:
 - in caso di gol, l'attaccante va in porta ed il portiere recupera la palla 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.

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.

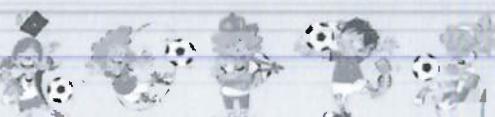


Comportamenti privilegiati

- 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 di crescita progressiva

