



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 19/02/2026

Spett.le Società
BUSCA 1920
Sede

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Torneo di Calcio" – Primi Calci – Il 08/03/2026

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



BUSCA 1920 A.R.L.

Sede sociale e campo di gioco:

Via Monte Ollero 3 • Busca (CN)

Tel. e fax 0171.93.20.57

segreteria@buscacalcio1920.it

www.buscacalcio1920.it

Handwritten signature

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ _____ SSD BUSCA 1920

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☒ LOCALE ☐

DENOMINATO: _____ TORNEO DI CALCIO

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI _____ 8 MARZO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALESTRA C.S. - VIA GARBOLA 5 - PIAVA

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° 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 1920	710565		
MONREGALE	710152		
CARAGLIO	954860		
CARAGLIO B	954860		
SALUZZO	38350		
REVELLO	710263		

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° 6 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 (IN ALLEGATO)

F.I.G.C. - I.N.D. - S.G.S.

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO

Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002

12100 CUNEO

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.

S.D. BUSCA 1920
SOCIETÀ
Via Monte Ollero, 3
12022 BUSCA (CN)
Partita IVA: 0272169 004 4

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

Graziano Cerutti

S.D. BUSCA 1920
SOCIETÀ
Via Monte Ollero, 3
12022 BUSCA (CN)
Partita IVA: 0272169 004 4

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. BOVE FABIO

TEL. 346/7300606

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO



S.S.D. BUSCA 1920

Sede sociale e campo di gioco:
Busca (CN) - Via Monte Ollero 3
Tel.0171.93.20.57

WWW.BUSCACALCIO1920.IT

TORNEO DI CALCIO PRIMI CALCI 2018

ORA	INCONTRI	INCONTRI
9.00	BUSCA	REVELLO
9.30	MONREGALE	SALUZZO
10.00	CARAGLIO A	CARAGLIO B
10.30	BUSCA	MONREGALE
11.00	SALUZZO	CARAGLIO A
11.30	REVELLO	CARAGLIO B
12.00	BUSCA	SALUZZO
12.30	CARAGLIO A	MONREGALE
13.00	CARAGLIO B	REVELLO

[Handwritten signature]
S.S.D. BUSCA 1920
Via Monte Ollero, 3
12022 BUSCA (CN)
Tel. 0171.93.20.57

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

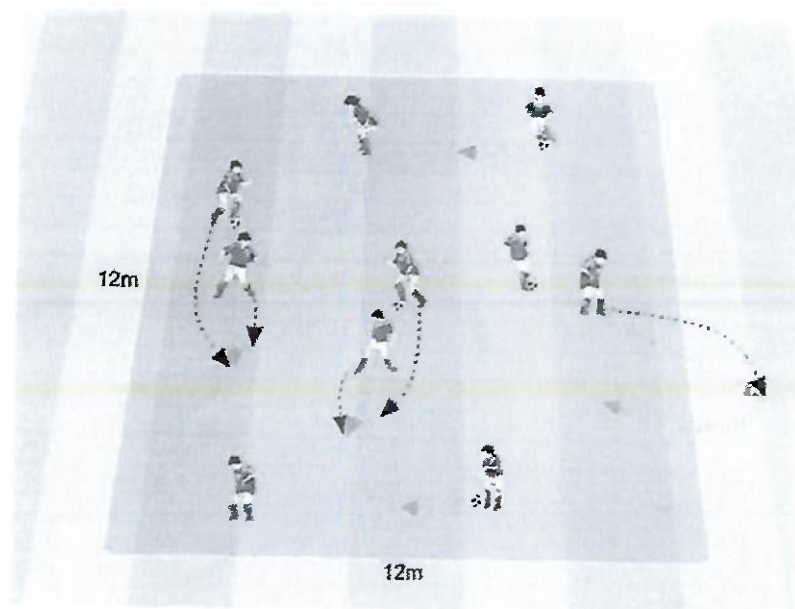
Ambito FINALIZZAZIONE	Contenitore DUELLO	Categoria PA/PC U9/U6
LE STATUE		

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