



DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 21/04/2026

Spett.le Società
BUSCA 1920
Sede

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Aspettando il... Super Oscar di Cuneo 2026" – Piccoli Amici – Il 17/05/2026

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

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD BUSCA 1920

VIA VIA MONTE OLLERO 3

CITTÀ BUSCA

CAP 12022

TEL _____

FAX _____

MAIL segreteria@buscacalcio1920.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: ASPETTANDO IL ... SUPER OSCAR di CUNEO 2026

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 17 MAGGIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Ferrero Secondario in sintetico di Busca - VIALE PEDONE S/A

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)

BUSCA 710565 CUNEO OLMO 710800 GIOVANILE FOSSANO 962919 CAVALLERMAGGIORE 964204 CARAGLI
MONREGALE 710152 RORETESE 62938 SALUZZO 38350 MARENE 63514 DOGLIANI 78846 MOREVILLA 913079
SAVIGLIANESE 953730 PEDONA 80019 INFERNOTTO 932255 BOVES 710791 CHERASCHESE 12560

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

Tutti contro tutti senza qualificazioni

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)

Le Statue / Autoscontri

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 10 MINUTI CIASCUNO

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
No Peveragno, 11 - Tel. 0171.489002
12100 CUNEO

**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.

SS.D. BUSCA 1920 a R.L.
TIMBRO
SOCIETÀ
Via Monte Ollero, 3
12022 BUSCA (CN)
Partita IVA: 0272169 004 4

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Graziano Cerutti

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



ASPETTANDO IL ...
SUPER OSCAR DI CUNEO 2026
PICCOLI AMICI - 2019



DOMENICA 17 MAGGIO 2026

GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C	GIRONE D
BUSCA	SALUZZO	DOGLIANI	PEDONA
RORETESE	FOSSANO GIOVANILE	MOREVILLA	INFERNOTTO
MARENE	CAVALLERMAGGIORE	SAVIGLIANESE	BOVES
MONREGALE	CARAGLIO	CUNEO	CHERASCHESE



CAMPO BASE
SSD BUSCA CALCIO 1920 - BUSCA (CN)



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



PICCOLI AMICI - 2019

GIRONE	ORARIO	CAMPO	SQUADRA 1	SQUADRA 2
A	14:00	A	BUSCA	RORETESE
A	14:00	B	MARENE	MONREGALE
B	14:00	C	CAVALLERMAGGIORE	CARAGLIO
B	14:30	A	SALUZZO	FOSSANO GIOVANILE
C	14:30	B	DOGLIANI	MOREVILLA
C	14:30	C	CUNEO	SAVIGLIANESE
D	15:00	A	PEDONA	INFERNOTTO
D	15:00	B	BOVES	CHERASCHESE
A	15:00	C	BUSCA	MARENE
A	15:30	A	MONREGALE	RORETESE
B	15:30	B	SALUZZO	CAVALLERMAGGIORE
B	15:30	C	CARAGLIO	FOSSANO GIOVANILE
C	16:00	A	MOREVILLA	CUNEO
C	16:00	B	DOGLIANI	SAVIGLIANESE
D	16:00	C	PEDONA	BOVES
D	16:30	A	INFERNOTTO	CHERASCHESE
A	16:30	B	BUSCA	MONREGALE
A	16:30	C	MARENE	RORETESE
B	17:00	A	SALUZZO	CARAGLIO
B	17:00	B	FOSSANO GIOVANILE	CAVALLERMAGGIORE
C	17:00	C	MOREVILLA	SAVIGLIANESE
C	17:30	A	DOGLIANI	CUNEO
D	17:30	B	PEDONA	CHERASCHESE
D	17:30	C	INFERNOTTO	BOVES






CAMPO BASE
SSD BUSCA CALCIO 1920 - BUSCA (CN)



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

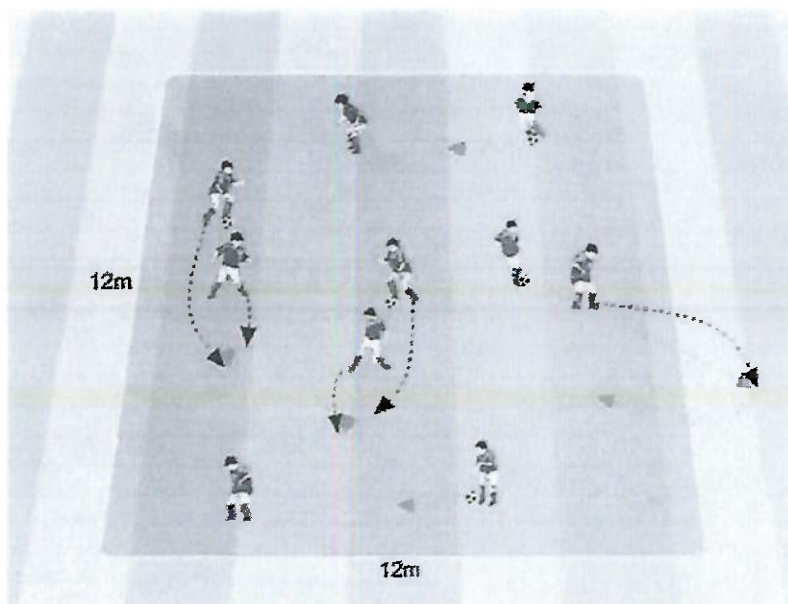
 15 minuti
 12x12 metri
 10 giocatori

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



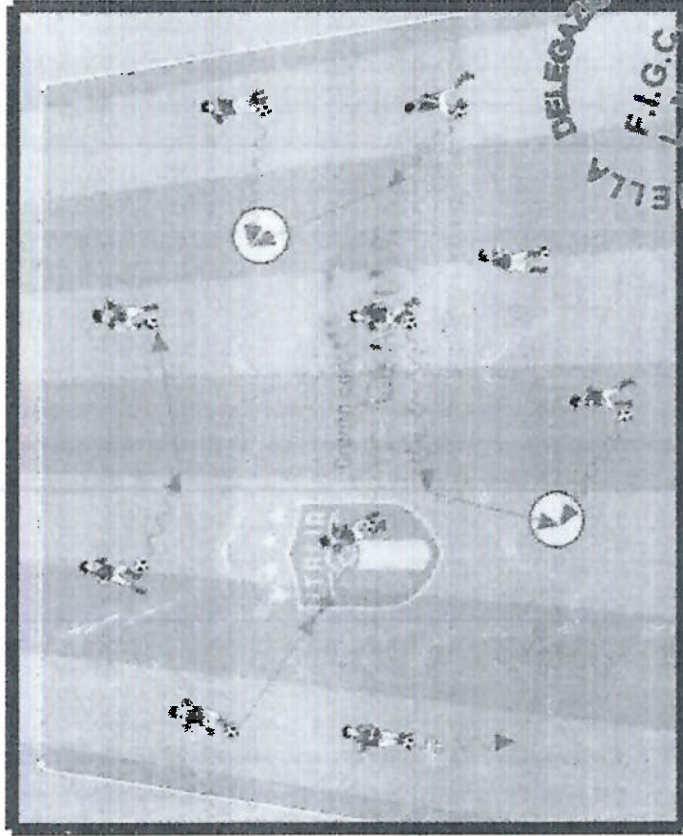
- | | |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1. Condurre la seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo | 6. Individuare le modalità per far risolvere le situazioni disciplinari |
| 2. Attività già predisposte prima dell'inizio seduta | 7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio |
| 3. Rinforzare i giocatori in caso di necessità | 8. Favorire il gioco orientato al rischio |
| 4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo | 9. Equilibrare gli interventi tra tutti i giocatori |
| 5. Gioco come maestro, permette di trovare soluzioni | 10. Inserire varianti |

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

GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
 - Giocatori: 6
 - Tempo di svolgimento: 12 minuti
- Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.
- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
 - I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
 - Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO
Via Faveragno, 11 - Tel. 0171.486002
12100 CUNEO



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI BIELLA F.I.G.C. L.N.D.

