



A.S.D. PONDERANO

STAR CUP - "TROFEO VITTORIA ASSICURAZIONI" CATEGORIA PICCOLI AMICI – 2019/2020

REGOLAMENTO

ART. 1) ORGANIZZAZIONE

La società **A.S.D. PONDERANO**

indice ed organizza una Manifestazione a carattere **REGIONALE**

denominata **STAR CUP - "TROFEO VITTORIA ASSICURAZIONI"** che si disputerà il giorno **24 MAGGIO 2026** come meglio specificato nell'allegato calendario in programma.

La manifestazione si terrà presso il **Campo Sportivo Meroni** sito in Strada Vicinale al Cimitero 8 a Ponderano (BI).

ART. 2) CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

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

PICCOLI AMICI nati dal 01/01/2019 al compimento anagrafico del 5° anno d'età.

ART. 3) SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le sottoindicate società:

A.S.D. ACCADEMIA BORGOMANERO 1961	937859	A.S.D. PONDERANO	38460
ACCADEMIA CASALE A.R.L.	938744	QUINCINETTO TAVAGNASCO	41020
DON BOSCO ALESSANDRIA	710865	A.S.D. SPARTA NOVARA	940735
LUPETTI BIANCHI TRINO	917201	TORRI BIELLESI A.S.D.	917125
POL. GRAND PARADIS	943123	VALLORCO	913683

ART. 4) 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**

ART. 5) PRESTITI

Non sono consentiti prestiti.

ART. 6) 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)

Le attività si svolgeranno con un raggruppamento di dieci squadre dove si incontreranno tutte a rotazione con unico girone all'italiana di sola andata senza classifiche

ART. 7) SVOLGIMENTO

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

GIOCO LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI):

- GLI AUTOSCONTRI
- IL RE DEI PORTIERI

A.S.D. PONDERANO

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI

Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698

www.asdponderano.it - info@asdponderano.it

P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460

ART. 8) TEMPI DI GARA

Le mini gare avranno la durata di **10** minuti ciascuno
I giochi ludico didattici avranno la durata di **12** minuti.

ART. 9) CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche

ART. 10) PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori devono partecipare obbligatoriamente a tutta l'attività prevista, in particolare:

- E' obbligatoria la partecipazione ai giochi ludico didattici
- I giocatori devono prendere parte ad almeno una mini gara completa senza essere sostituiti sino al termine della stessa, tranne che per validi motivi di salute.

ART. 11) ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (**autoarbitraggio**)

ART. 12) RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei piccoli amici non è consentita alcuna forma di reclamo.

ART. 13) ASSICURAZIONE

È responsabilità di ogni società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura con la carta assicurativa FIGC. L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa

ART. 14) 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 SOCIETA'

Ferrando RONDO

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ferrando Rondo', written over the printed name.

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE Sig. Paolo MISSAGGIA
Tel. 339 188 6468

Ponderano; 02/05/2026

A.S.D. PONDERANO

Strada Vicinale al Cimitero 8 - 13875 PONDERANO BI
Telefono 015 542603 - Fax 015 0992698
www.asdponderano.it - info@asdponderano.it
P.IVA 01505970028 - Matr. FIGC n° 38460



A.S.D. PONDERANO
Centro Sportivo Vittorio Pozzo
Strada Vicinale al Cimitero, 8
13875 PONDERANO BI



STAR CUP - TROFEO VITTORIA ASSICURAZIONI

24 MAGGIO 2026 - CATEGORIA PICCOLI AMICI 2019/2020

COMPOSIZIONE TORNEO

GIRONE UNICO

ACC. BORGOMANERO 1961	PONDERANO
ACCADEMIA CASALE	QUINCINETTO TAVAGNASCO
DON BOSCO ALESS.	SPARTA NOVARA
LUPETTI BIANCHI TRINO	TORRI BIELLESI
POL. GRAND PARADIS	VALLORCO

PROGRAMMA MATTINO

ORA	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3
09:30	PONDERANO - VALLORCO	QUINCINETTO TAV. - ACC. BORGOMANERO	TORRI BIELLESI - SPARTA NOVARA
09:55	POL. GRAND PARADIS - LUPETTI BIANCHI TRINO	ACCADEMIA CASALE - DON BOSCO ALESS.	ACC. BORGOMANERO - PONDERANO
10:20	VALLORCO - SPARTA NOVARA	QUINCINETTO TAV. - TORRI BIELLESI	POL GRAND PARADIS - ACCADEMIA CASALE
10:45	LUPETTI BIANCHI - DON BOSCO ALESS.	PONDERANO - SPARTA NOVARA	ACC. BORGOMANERO - VALLORCO
11:10	QUINCINETTO TAV. - POL. GRAND PARADIS	ACCADEMIA CASALE - LUPETTI BIANCHI TRINO	TORRI BIELLESI - PONDERANO
11:35	SPARTA NOVARA - DON BOSCO ALESS.	ACC. BORGOMANERO - POL. GRAND PARADIS	VALLORCO - ACCADEMIA CASALE
12:00	LUPETTI BIANCHI - QUINCINETTO TAV.	PONDERANO - DON BOSCO ALESS.	TORRI BIELLESI - ACC. BORGOMANERO

PROGRAMMA POMERIGGIO

ORA	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3
14:30	VALLORCO - LUPETTI BIANCHI TRINO	ACCADEMIA CASALE - PONDERANO	SPARTA NOVARA - QUINCINETTO TAV.
14:55	POL. GRAND PARADIS - TORRI BIELLESI	DON BOSCO ALESS. - ACC. BORGOMANERO	LUPETTI BIANCHI TRINO - SPARTA NOVARA
15:20	ACCADEMIA CASALE - SPARTA NOVARA	VALLORCO - QUINCINETTO TAV.	POL. GRAND PARADIS - PONDERANO
15:45	ACC. BORGOMANERO - ACCADEMIA CASALE	TORRI BIELLESI - VALLORCO	QUINCINETTO TAV. - DON BOSCO ALESS.
16:10	SPARTA NOVARA - POL. GRAND PARADIS	LUPETTI BIANCHI TRINO - PONDERANO	ACCADEMIA CASALE - TORRI BIELLESI
16:35	DON BOSCO ALESS. - VALLORCO	ACC. BORGOMANERO - SPARTA NOVARA	QUINCINETTO TAV. - ACCADEMIA CASALE
17:00	PONDERANO - QUINCINETTO TAV.	TORRI BIELLESI - LUPETTI BIANCHI TRINO	POL. GRAND PARADIS - DON BOSCO ALESS.
17:25	ACC. BORGOMANERO - LUPETTI BIANCHI TRINO	DON BOSCO ALESS. - TORRI BIELLESI	VALLORCO - POL GRAND PARADIS

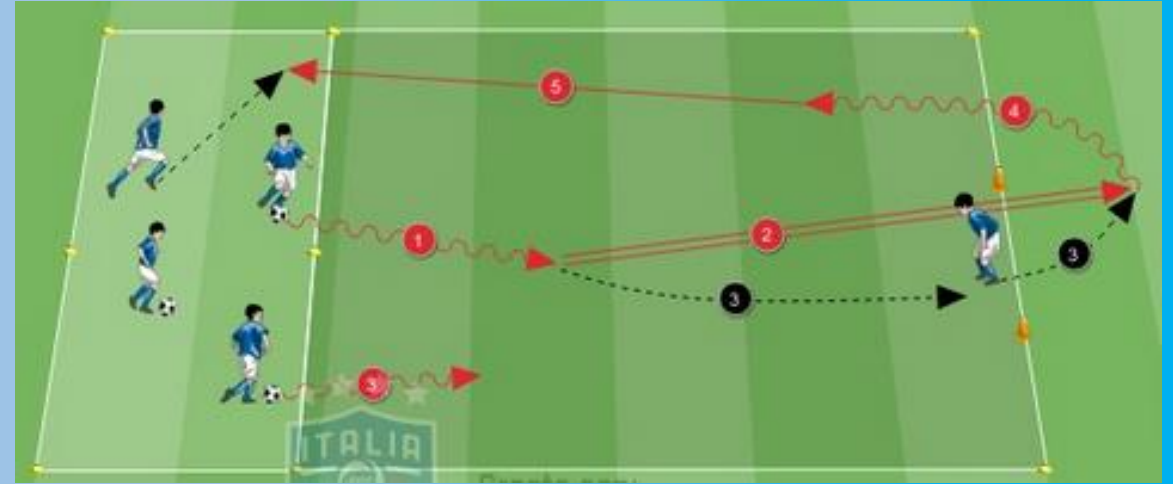


IL RE DEI PORTIERI

- Tempo di svolgimento: 10 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al 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 all'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 (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
 - Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

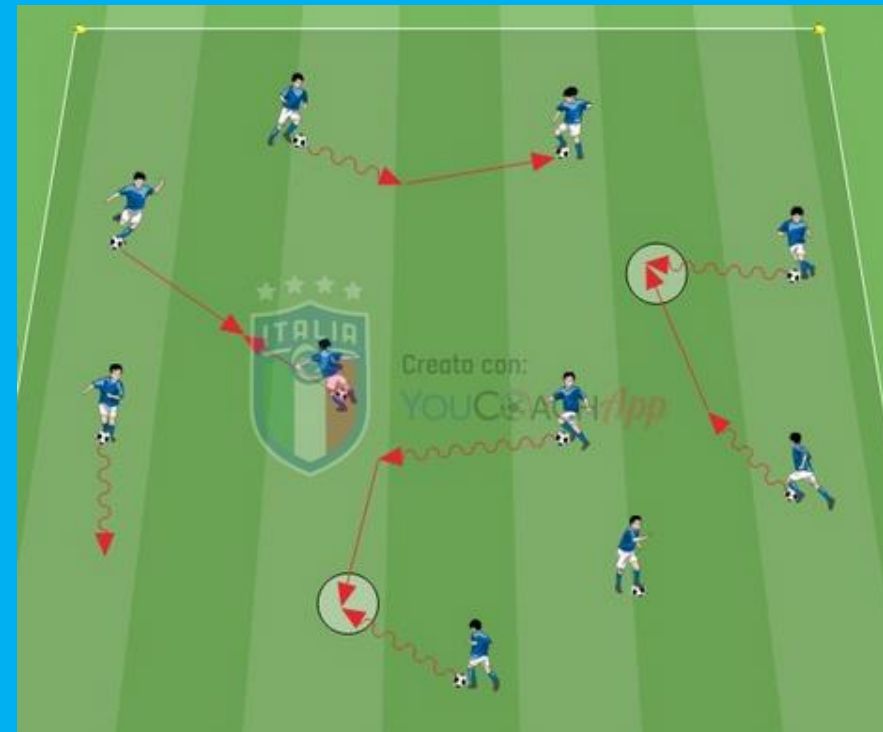
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI

- Tempo di svolgimento: 10 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.



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