



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 19/02/2025

Spett.le Società  
AREA CALCIO ALBA ROERO  
Sede

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Winter Cup 2025" – Primi Calci – Il 16/03/2025**

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 PRIMI CALCI 1° anno (2017)

### ART.1 - ORGANIZZAZIONE

La società **AREA CALCIO ALBA ROERO** indice ed organizza un torneo a carattere:

REGIONALE     PROVINCIALE     LOCALE

Denominato: **WINTER CUP 2025**

in collaborazione con il **Comune di Alba**

che si disputerà: il **16 marzo 2025**

presso l'impianto sportivo: **Renzo Saglietti**, sito in via Cesare Delpiano 1, Mussotto d'Alba (CN)

### ART. 2 - CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria **PRIMI CALCI 2° ANNO** regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria Società per la stagione in corso, nati dal **01/01/2017** al **31/12/2017**.

### 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 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 12 giocatori.

### ART. 5 - SOSTITUZIONI

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, pertanto, al termine del primo tempo, dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino alla fine della partita, tranne che per validi motivi di salute. ~~Gli altri giocatori potranno essere sostituiti con il sistema dei "cambi liberi".~~ *NEL SECONDO TEMPO*

**Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico**

### ART. 6 - SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETA'	MATRICOLA	SOCIETA'	MATRICOLA
A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395	A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. B	951395
BANDITO	911947	CUNEO	710800
FOSSANO	75437	MONREGALE	710152
MOREVILLA	913079	SALUZZO	38350
SAVIGLIANESE	953730		

### ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula, suddivisa in due fasi:

Nella prima fase, saranno formati 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Nella seconda fase, saranno formulati altri 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

### GIOCHI LUDICO DIDATTICI

- 1) Shootout
- 2) Gioco 3>3 con aree di meta

### ART. 8 - CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

F.I.G.C. - I.N.D. - C.G.S.  
 REGIONALE PROVINCIALE ALBA ROERO  
 Via Paratop, 3 - Tel. 0171.498002  
 12100 CUNEO

**A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO**

IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - ALBA (CN) - WWW.AREACALCIOALBAROERO.IT



#### **ART. 9 - TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO**

Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi della durata di 10 minuti ciascuno.  
Le partite si giocano 5>5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n.4.  
I giochi ludici 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, 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 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 € 50,00; 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**

E' 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 seguente 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'



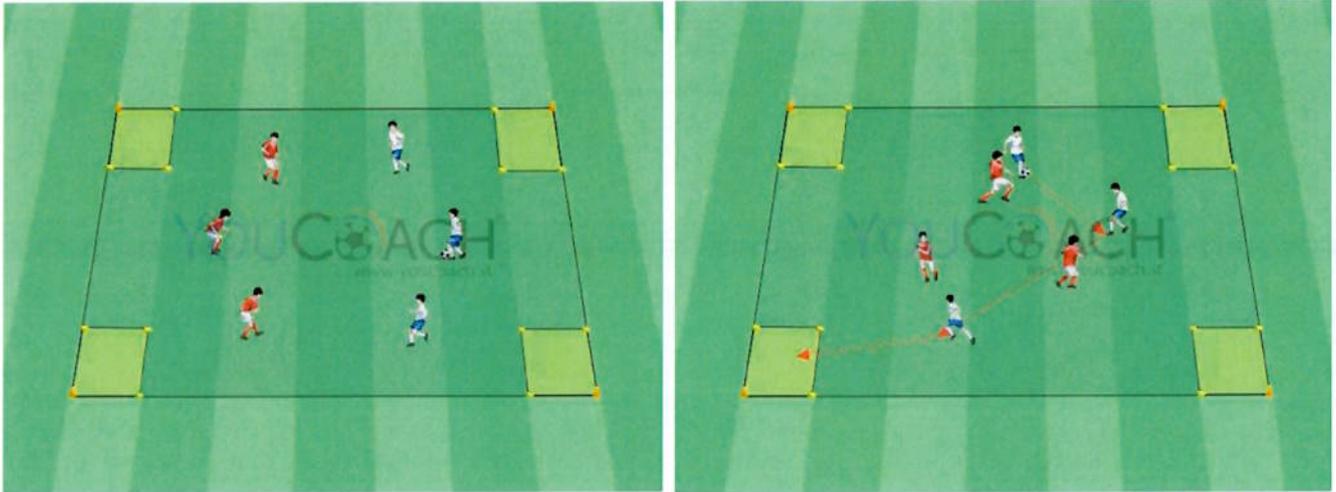
A.S.D.  
AREA CALCIO  
ALBA ROERO  
Via Cesare Belgiano, 1  
12051 ALBA (CN)  
P.IVA 030-8540045  
C.F. 90031420041

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.  
DELEGAZIONE PROVINCIALE - CN  
Via Paronip, 3 - Tel. 0171/41600.2  
12100 CUNEO

Responsabile dell'organizzazione Sig. DANIELE VERSIO tel. 338 4532960

**A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO**  
IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - ALBA (CN) - WWW.AREACALCIOALBAROERO.IT

## Gioco a tema: 3 contro 3 con aree di meta



Creare con i coni, posti ai quattro vertici, un rettangolo di gioco di 25 metri di lunghezza x 20 metri di larghezza. In prossimità dei quattro angoli del rettangolo di gioco creare, utilizzando i cinesini, quattro quadrati 2x2 metri che denomineremo "zone di meta". All'interno del campo si sfideranno due squadre composte da tre giocatori ciascuna (squadra rossa contro squadra bianca in figura). Attorno al perimetro di gioco tenere dei palloni che i giocatori utilizzeranno per continuare la partita a tema nel caso il pallone in gioco finisse fuori dal rettangolo.

### Descrizione

- Entrambe le squadre hanno come obiettivo condurre la palla in una delle due zone di meta della squadra avversaria e cercare di impedire che gli avversari facciano a loro volta meta difendendo le proprie zone di meta (nell'esempio la squadra bianca attacca le due zone di meta a sinistra mentre la squadra rossa attacca le due zone di meta a destra del rettangolo di gioco)
- L'esercizio prevede una limitazione spaziale per la fase di non possesso e la completa libertà di movimento per la fase di possesso. La squadra difendente può difendere solamente all'interno dello spazio centrale senza poter entrare nelle due zone di meta che sta proteggendo. La squadra in fase di possesso palla invece può attaccare la profondità in zona "cieca" con i tempi corretti (ma senza stazionare già all'interno della zona "cieca") e fare "gol" nelle due zone di meta portandovi palla all'interno in conduzione

Allegato



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Categoria Esordienti

## REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

### “SHOOTOUT”: 1:1 in continuità

#### NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “ShootOut”: sfida 1:1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L’obiettivo è quello di favorire l’apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling (1:1).
3. Ciascuna squadra ha il tempo limite di 3 minuti per realizzare il maggior numero di goal possibili utilizzando i calciatori che partecipano alla gara, secondo quanto meglio specificato successivamente.
4. Il calciatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza di mt. 20 dalla porta ed ha il tempo massimo di 8” per terminare l’azione.  
La partenza del primo giocatore viene determinata dal fischio dell’arbitro. La partenza del secondo giocatore e dei successivi è vincolata al ritorno del calciatore precedente. Le azioni si svolgono in continuità per la durata di 3’.  
Il calciatore che deve effettuare l’azione potrà partire solo quando il suo compagno, rientrando in fila, supera la linea di partenza a 20 mt dalla porta.  
Il calciatore che effettua l’azione, prima di rientrare in fila deve recuperare la palla. Se realizza il goal o se il tiro viene parato, recupera la stessa palla con cui ha giocato. Se il tiro termina fuori o lontano dalla porta il giocatore può recuperare uno dei palloni posizionati dietro la linea di fondo.
5. Il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l’azione dell’attaccante (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell’arbitro).  
In ciascuna fase devono essere utilizzati 2 portieri che si alternano dopo ogni azione di gioco (un’azione ciascuno)
6. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l’azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.

FIGC - I.F.C. - S.C. S.p.A.  
SEZIONE FEDERALE - Via ... 110  
Via Paradiso, 3 - Tel. 0177/411114  
12100 CUNEO

7. Gli "Shootout" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:

- a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati gli shootout dai 4 portieri (2 per squadra) che effettueranno una sessione con 4 tiri consecutivi (2 tiri per ciascun portiere) da parte di ciascuna squadra.  
A seguire verranno eseguiti contemporaneamente gli "Shootout" per squadra, coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al primo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.
- b. prima del secondo tempo verranno effettuati gli "Shootout" coinvolgendo gli 8 calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, per una durata complessiva di 3 minuti.

Di seguito si indicano alcune norme che regolano l'effettuazione degli "Shootout":

- nell'azione di dribbling, qualora il portiere in uscita tocchi la palla senza modificare la direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione dovrà essere giudicata "regolare" permettendo al giocatore di riprendere la palla per concludere l'azione (es. se viene fatto un tunnel al portiere, seppur riesca a toccare la palla, l'azione di superamento del portiere deve essere considerata valida ed il giocatore può riprendere la palla per continuare l'azione)
  - nell'azione di dribbling (tentativo di superare l'avversario guidando la palla), qualora il portiere in uscita riesca a deviare la palla in modo evidente facendogli cambiare direzione rispetto alla traiettoria determinata dall'attaccante, l'azione si ritiene terminata;
  - qualora nel corso dell'azione si riscontri un fallo di gioco, le soluzioni da adottare sono di due tipi:
    - o se il fallo è di gioco ed involontario, il tecnico che controlla le azioni dovrà prenderne nota per far ripetere l'azione al termine dei 3'
    - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzata e l'azione verrà valutata come condotta antisportiva che verrà considerata con una penalizzazione nella Graduatoria Fair Play
  - durante gli "Shootout" i giocatori che non partecipano al gioco devono posizionarsi dietro la porta dove tirano i propri compagni per recuperare i palloni terminati fuori o lontano dalla porta. I palloni recuperati devono essere posizionati a terra, dietro la linea di fondo, e non devono essere lanciati in campo.
8. Al termine degli "Shootout" verrà considerata la somma dei goal realizzati nelle due fasi (primo e secondo tempo).  
La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di goal risulterà vincitrice.  
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).  
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.

Stampa illeggibile



# WINTER CUP



## CALENDARIO PARTITE PRIMI CALCI 2017

domenica 16 marzo 2025

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	AREA nera	SAVIGLIANESE		
2	2	1	10,00	2	BANDITO	FOSSANO		
3	3	1	10,00	3	MOREVILLA	AREA gialla		
4	1	2	10,30	1	MONREGALE	SAVIGLIANESE		
5	2	2	10,30	2	BANDITO	SALUZZO		
6	3	2	10,30	3	MOREVILLA	CUNEO		
7	1	3	11,00	1	AREA nera	MONREGALE		
8	2	3	11,00	2	FOSSANO	SALUZZO		
9	3	3	11,00	3	CUNEO	AREA gialla		
10	4	4	11,30	1	BANDITO	SAVIGLIANESE		
11	5	4	11,30	2	AREA nera	CUNEO		
12	6	4	11,30	3	MOREVILLA	SALUZZO		
13	4	5	12,00	1	BANDITO	AREA gialla		
14	5	5	12,00	2	CUNEO	FOSSANO		
15	6	5	12,00	3	MOREVILLA	MONREGALE		
16	4	6	12,30	1	SAVIGLIANESE	AREA gialla		
17	5	6	12,30	2	AREA nera	FOSSANO		
18	6	6	12,30	3	SALUZZO	MONREGALE		

**PREMIAZIONE h. 13,00**