



## DELEGAZIONE PROVINCIALE DI CUNEO



Cuneo, 11/02/2025

Spett.le Società  
AREA CALCIO ALBA ROERO  
Sede

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo Provinciale "Winter Cup 2025" – Piccoli Amici – Il 15/02/2025**

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 PICCOLI AMICI (2018)

### 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 **15 febbraio 2025**

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

### 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 **01/01/2018** al compimento anagrafico del **5° anno d'età**.

### SOCIETÀ' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETÀ'	MATRICOLA	SOCIETÀ'	MATRICOLA
A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395	BUSCA	710565
CHERASCHESE	12560	CUNEO 1905 OLMO	710800
MONREGALE	710152	SALUZZO	38350
SAVIGLIANESE	953730	SPORTROERO sq. A	910901
SPORTROERO sq. B	910901		

### 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 12.

### PRESTITI

Sono vietati

### SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

Le attività si svolgeranno con la seguente formula:

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 formati altri 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

Nella terza fase, saranno formati ulteriori 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

**SVOLGIMENTO** LE PARTITE SI GIOCANO **3 > 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI **PALLONI N° 3**

### GIOCHI LUDICI DIDATTICI:

Shootout 1>1

Gioco 3>3 con aree di meta

F.I.G.C. - I.L.R.D. - F.I.R.C.  
SELEZIONE PROVINCIALE ALBA ROERO  
Via Paratup, 3 - Tel. 0171.419002  
12100 CUNEO

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





# WINTER CUP

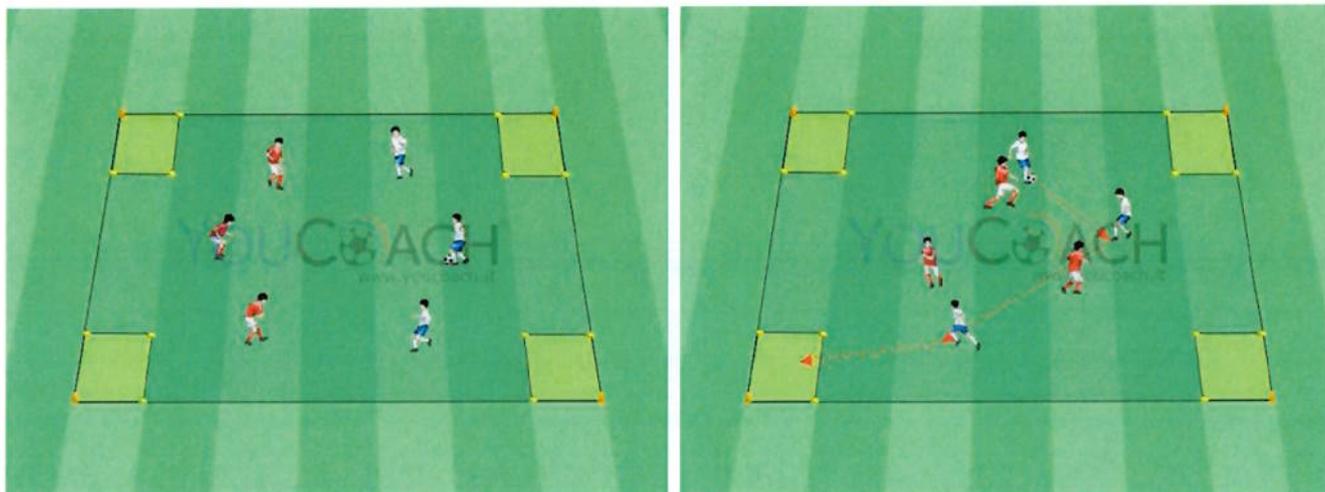


## CALENDARIO PARTITE PICCOLI AMICI 2018-19 sabato 15 febbraio 2025

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	CHERASCHESE	SPORTROERO rossa		
2	2	1	10,00	2	SPORTROERO bianca	MONREGALE		
3	3	1	10,00	3	AREA CALCIO	SAVIGLIANESE		
4	1	2	10,30	1	SALUZZO	SPORTROERO rossa		
5	2	2	10,30	2	SPORTROERO bianca	BUSCA		
6	3	2	10,30	3	CUNEO	SAVIGLIANESE		
7	1	3	11,00	1	CHERASCHESE	SALUZZO		
8	2	3	11,00	2	BUSCA	MONREGALE		
9	3	3	11,00	3	AREA CALCIO	CUNEO		
10	4	4	11,30	1	AREA CALCIO	SPORTROERO rossa		
11	5	4	11,30	2	CHERASCHESE	CUNEO		
12	6	4	11,30	3	SPORTROERO bianca	SALUZZO		
13	4	5	12,00	1	BUSCA	SPORTROERO rossa		
14	5	5	12,00	2	CUNEO	MONREGALE		
15	6	5	12,00	3	SPORTROERO bianca	SAVIGLIANESE		
16	4	6	12,30	1	AREA CALCIO	BUSCA		
17	5	6	12,30	2	CHERASCHESE	MONREGALE		
18	6	6	12,30	3	SALUZZO	SAVIGLIANESE		
19	7	7	15,15	1	SPORTROERO bianca	AREA CALCIO		
20	8	7	15,15	2	CUNEO	BUSCA		
21	9	7	15,15	3	SAVIGLIANESE	SPORTROERO rossa		
22	7	8	15,45	1	SPORTROERO bianca	CHERASCHESE		
23	8	8	15,45	2	CUNEO	SALUZZO		
24	9	8	15,45	3	MONREGALE	SPORTROERO rossa		
25	7	9	16,15	1	AREA CALCIO	CHERASCHESE		
26	8	9	16,15	2	BUSCA	SALUZZO		
27	9	9	16,15	3	SAVIGLIANESE	MONREGALE		

**PREMIAZIONE h. 17,15**

## 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.p.A.  
Piazza S. Maria della Pace, 1193  
via Paradisi, 3 - Tel. 0177/401112  
10100 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 del 3'
    - o se il fallo è intenzionale, l'azione dovrà essere registrata come goal realizzato 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.

ITALIA - EUROPA  
FEDERAZIONE ITALIANA CALCIO ASSOCIATO  
VIA PIEMONTE 12 - 00187 ROMA  
19130 4 31 82