Data 14 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ALMESE CALCIO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo
5° SPRING CUP – PICCOLI AMICI – PRIMI CALCI – 31/5/2025

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, 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
Roberto Scrofani

IL PRESIDENTE
Mauro Foschia

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ Albese Calcio

VIA Nino Bixio 42 CITTÀ Alba CAP 12051

TEL 3405912663 FAX ____ MAIL info@albesecalcio1912.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

- [x] REGIONALE
- [ ] PROVINCIALE
- [ ] LOCALE

DENOMINATA: 5° Spring Cup

IN COLLABORAZIONE CON ____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 31/05/25

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Coppino Sanmarco

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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: **(Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)**

Albese 71074 — Sisport Moreno 94744 — ~~[illegible]~~

CDS 70092 — Boero Canale 91091

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° ____

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

Gironi con partite di sola andata

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**
- [x] 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)

I 3 cannoni

Il quadrato

Segna e gioca

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

- [x] LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO
- [x] I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

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.

A.S.D. ALBESE CALCIO
C.so Nino Bixio, 42 - 12051 ALBA (CN)
P.IVA: 03632260042
Matr.: 71074

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

F.I.G.C. L.N.D.
COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA

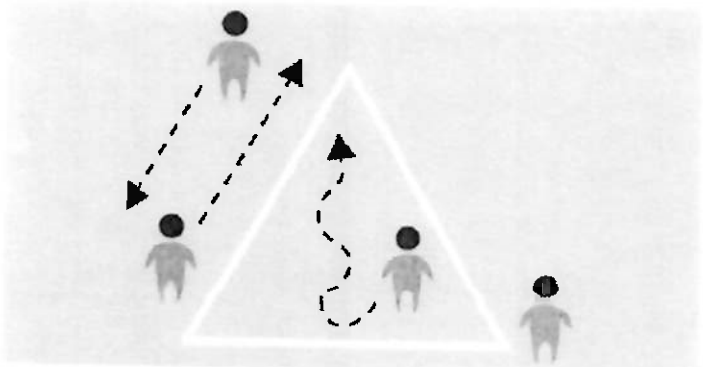

FIGURA 8 - I tre cantoni: in un triangolo di 8 mt. per ciascun lato sono posti tre bambini, uno per ogni angolo. Un quarto bambino è posto al centro del triangolo e tenta di occupare l'angolo lasciato libero dagli altri tre che cercano di scambiarsi posto. Dopo dieci tentativi si conta il punteggio massimo ottenuto.

Richiedere rapide e semplici risposte motorie a segnali visivi od acustici, rappresenta una forma di gioco molto gradita ai bambini: l'istruttore che agita un cono o una casacca colorata per sollecitare particolari comportamenti, per esempio al colore verde tirare in porta, al colore rosso sedersi sul pallone, al colore giallo fermarlo con la pianta ecc. sollecita la capacità di reazione ad uno stimolo visivo rappresentato dai vari colori. In maniera più specifica può

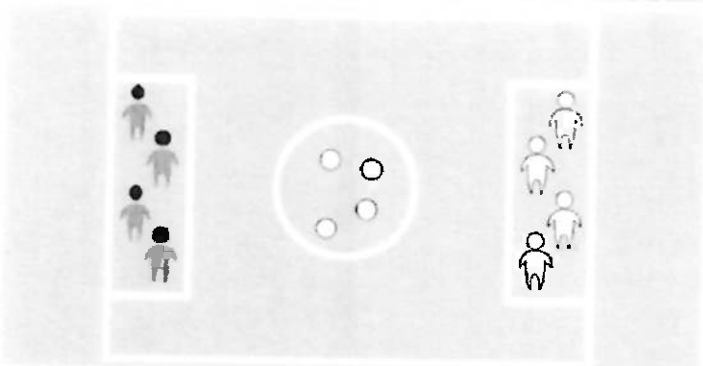

FIGURA 9 - Conti e porta a casa: in una zona posta al centro di un campo di 20x15 mt vengono posizionati dei palloni di numero pari ai componenti di una squadra. Al via entrambe le squadre correranno verso il centro cercando di impossessarsi dei palloni e condurli nella rispettive "case". Durante la conduzione si può contrastare e conquistare la palla, si creano così continui 1 contro 1. Ottiene un punto la squadra che porterà a casa più palloni.

COMITATO REGIONALE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

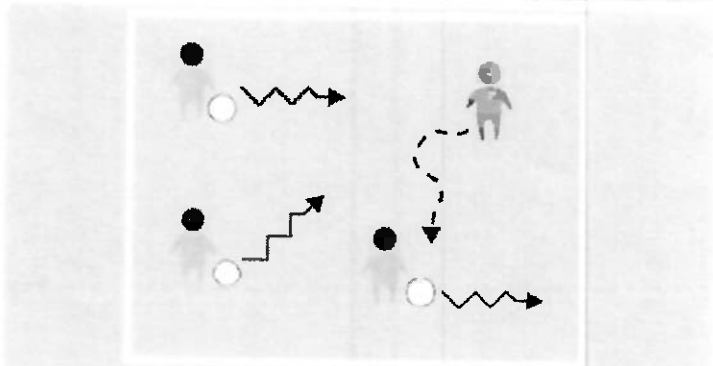

FIGURA 10 - Il guastafeste: in uno spazio delimitato un gruppo di bambini guida la palla con i piedi; un ragazzo invece, senza la palla, tenterà di allontanare, sempre con i piedi, i palloni degli avversari. Dato che a turno ognuno diventerà "guastafeste", vincerà colui che in un tempo predeterminato (ad es. 30 secondi) riuscirà a calciare fuori dallo spazio di gioco più palloni.

essere utilizzato anche il pallone che determina una selezione dell'informazione e una risposta motoria più selettiva.
Spostarsi per aiutare, come già abbiamo visto, è un concetto che ancora non fa parte del comportamento del bambino, l'esercizio proposto (FIGURA 11), "segna e gioca", lo pone comunque in condizione di approcciare una sorta di collaborazione. In altre parole,

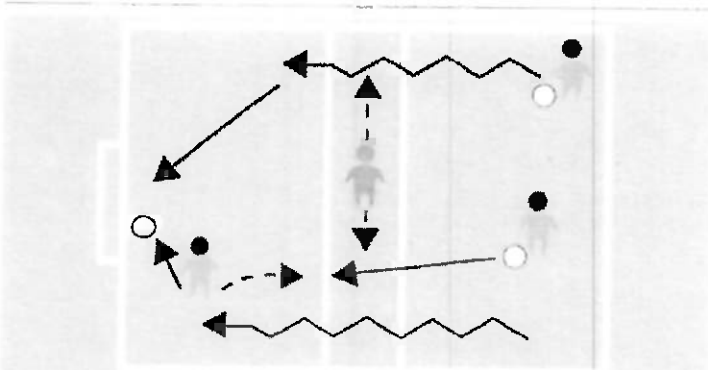

FIGURA 11 - Segna e gioca: 3 bambini con una palla ciascuno ed uno senza, in uno spazio di mt.15x10. I bambini con la palla partono dalla linea di fondo campo e dopo aver superato l'avversario, posto in uno spazio delimitato di 2 mt di profondità al centro del campo, vanno a fare goal. Ciascuno di loro, dopo aver segnato, può andare ad aiutare il compagno che deve ancora superare l'avversario.

2018/19	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3	CAMPO 4
14.00	ALBESE-SPORT ROERO	CBS-ROERO LANZE		
14.30	SPORT ROERO-ROERO LANZE	ALBESE-CBS		
15.00	ALBESE-ROERO LANZE	SPORT ROERO-CBS		
2 TEMPI DA 10 MINUTI				

A	ALBESE	SPORT ROERO	ROERO LANZE	CBS

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI 2017

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ Albese Calcio

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE [X] PROVINCIALE [ ] LOCALE [ ]

DENOMINATO: 5° Spring Cup

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 31/05/25

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Coppino Carlo

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 01/01/2016 AL 31/12/2017 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 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 96996	SOCIETÀ	MATRICOLA
Albese 7074	Montecrosio Mandy	Buttiglierese 932636	Bandito 941967
Visciarese 949236	~~[illegible]~~	Boves 62358	Costa Scuola 12560
	Albese SQ. B		
	7074		

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° 2 GIRONI DA N° 4 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

Corri e torna a casa

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

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 10 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 33; 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.

TIMBRO SOCIETÀ
A.S.D. ALBESE CALCIO
C.so Nino Bixio, 42 - 12051 ALBA (CN)
P.IVA: 03632260042
Matr.: 71074

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. TASSISTRO GIUSEPPE

TEL. 3405712663

F.I.G.C. L.N.D. COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA

2017	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3	CAMPO 4
9.00	ALBESE-MONTEGROSSO	BANDITO-ALBESE B		
9.30	LASCARIS-RORETESE	CHERASCHESE-ALBESE B		
10.00	ALBESE-BUTTIGLIERESE	MONTEGROSSO-BANDITO		
10.30	LASCARIS-CHERASCHESE	ALBESE B-RORETESE		
11.00	ALBESE-BANDITO	MONTEGROSSO-BUTTIGLIERESE		
11.30	LASCARIS-CANALE	CHERASCHESE-RORETESE		
12.00				
12.30				
2 TEMPI DA 10 MINUTI				

A	ALBESE	MONTEGROSSO	BUTTIGLIERESE	BANDITO
B	LASCARIS	RORETESE	CHERASCHESE	ALBESE SQ.B

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

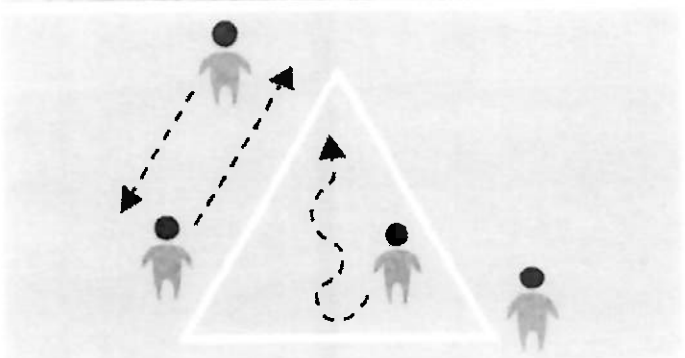

FIGURA 8 - I tre cantoni: in un triangolo di 8 mt. per ciascun lato sono posti tre bambini, uno per ogni angolo. Un quarto bambino è posto al centro del triangolo e tenta di occupare l'angolo lasciato libero dagli altri tre che cercano di scambiarsi posto. Dopo dieci tentativi si conta il punteggio massimo ottenuto.

Richiedere rapide e semplici risposte motorie a segnali visivi od acustici, rappresenta una forma di gioco molto gradita ai bambini: l'istruttore che agita un cono o una casacca colorata per sollecitare particolari comportamenti, per esempio al colore verde tirare in porta, al colore rosso sedersi sul pallone, al colore giallo fermarlo con la pianta ecc. sollecita la capacità di reazione ad uno stimolo visivo rappresentato dai vari colori. In maniera più specifica può

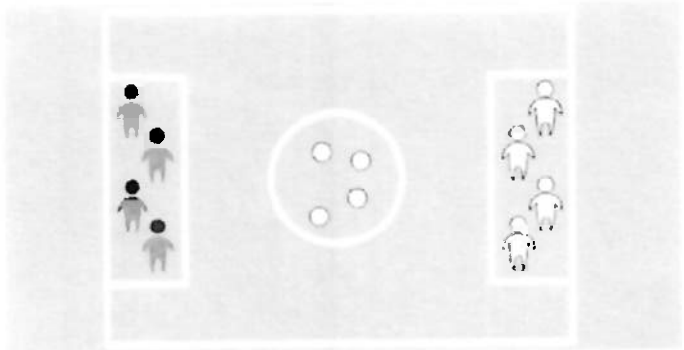

FIGURA 9 - Coni e porta a casa: in una zona posta al centro di un campo di 20x15 mt vengono posizionati dei palloni di numero pari ai componenti di una squadra. Al via entrambe le squadre correranno verso il centro cercando di impossessarsi dei palloni e condurli nella rispettiva "casa". Durante la conduzione si può contrastare e conquistare la palla, si creano così continui 1 contro 1. Ottiene un punto la squadra che porterà a casa più palloni.

COMITATO REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA F.I.G.C. L.N.D.

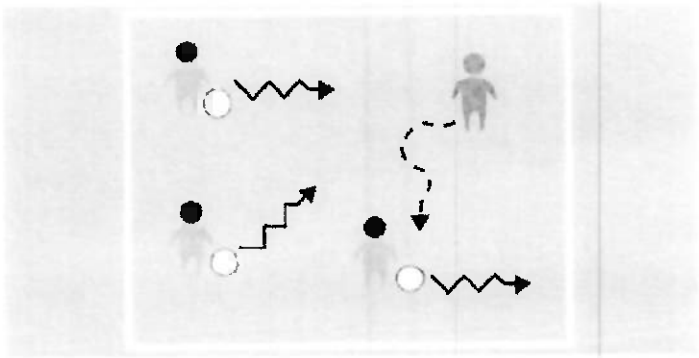

FIGURA 10 - Il guastateste: in uno spazio delimitato un gruppo di bambini guida la palla con i piedi; un ragazzo invece, senza la palla, tenterà di allontanare, sempre con i piedi, i palloni degli avversari. Dato che a turno ognuno diventerà "guastateste", vincerà colui che in un tempo predeterminato (ad es. 30 secondi) riuscirà a calciare fuori dallo spazio di gioco più palloni.

essere utilizzato anche il pallone che determina una selezione dell'informazione e una risposta motoria più selettiva.
Spostarsi per aiutare, come già abbiamo visto, è un concetto che ancora non fa parte del comportamento del bambino, l'esercizio proposto (FIGURA 11), "segna e gioca", lo pone comunque in condizione di approcciare una sorta di collaborazione. In altre parole,

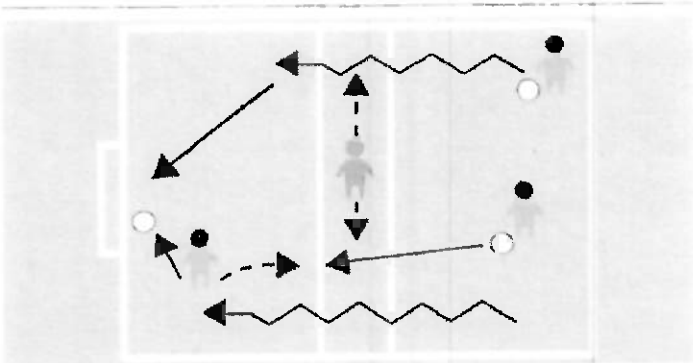

FIGURA 11 - Segna e gioca: 3 bambini con una palla ciascuno ed uno senza, in uno spazio di mt.15x10. I bambini con la palla partono dalla linea di fondo campo e dopo aver superato l'avversario, posto in uno spazio delimitato di 2 mt di profondità al centro del campo, vanno a fare goal. Ciascuno di loro, dopo aver segnato, può andare ad aiutare il compagno che deve ancora superare l'avversario.