



Data 29 Aprile 2025

Protocollo 56065/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
AREA CALCIO ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Spring cup 2025 – Primi Calci 2° anno – Primi Calci 1° anno – 17/5/2025**

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





AREA CALCIO
ALBA ROERO



SCUOLA, CALCIO ELITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

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: **SPRING CUP 2025**

in collaborazione con il Comune di Alba

che si disputerà: il 17 maggio 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 ETÀ'

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 10 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"~~
Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico

ART. 6 - SOCIETÀ' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETÀ'	MATRICOLA	SOCIETÀ'	MATRICOLA
A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395	A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. B	951395
A.S.D. ASTI	63519	A.S.D. BANDITO SPORTGENTE	911947
A.S.D. BENESE	921269	ASC.D. BUTTIGLIERESE	920676
A.S.D. MONTEGROSSO ACADEMY FC	949996	ACS.D. SALUZZO	38350
SPARTAK SAN DAMIANO	914740		

ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula, suddivisa in tre 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. Nella terza fase, saranno formulati ulteriori 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

GIOCHI UNICO DIDATTICI

- 1) 4 PORTE
- 2) Gioco 3>3 con aree di meta

A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO
IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - VIA CESARE DELPIANO 1 - 12051 ALBA (CN) IT





AREA CALCIO
ALBA ROERO



SCUOLA, CALCIO ELITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

ART. 8 - CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

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 pailoni 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 Delpiano, 1
12051 ALBA (CN)
PURA 00412540049
C.F. 0001420041

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

A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO
IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - VIA CESARE DELPIANO, 1 - 12051 ALBA (CN) IT





AREA CALCIO
ALBA ROERO



**SCUOLA
CALCIO ELITE**
SETTORE GIOVANILE & SCOLASTICO

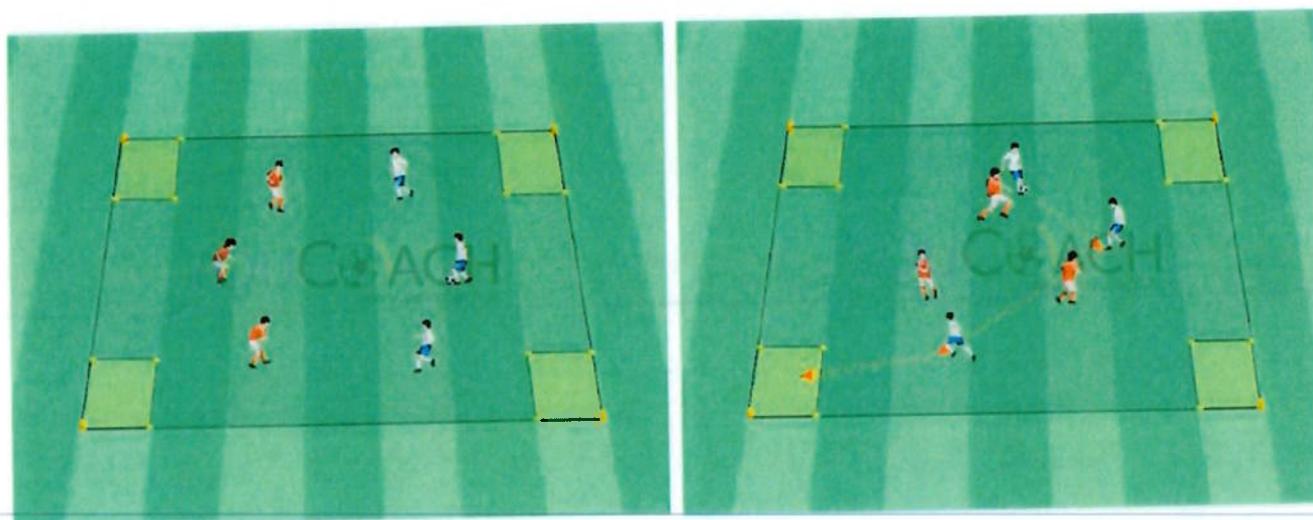
SPRING CUP

CALENDARIO PARTITE PRIMI CALCI 2017 sabato 17 maggio 2025

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	ASTI	BANDITO		
2	2	1	10,00	2	AREA nera	SPARTAK S.DAMIANO		
3	3	1	10,00	3	BENESE	AREA gialla		
4	1	2	10,30	1	BUTTIGLIERESE	BANDITO		
5	2	2	10,30	2	MONTEGROSSO	SPARTAK S.DAMIANO		
6	3	2	10,30	3	SALUZZO	BENESE		
7	1	3	11,00	1	BUTTIGLIERESE	ASTI		
8	2	3	11,00	2	AREA nera	MONTEGROSSO		
9	3	3	11,00	3	SALUZZO	AREA gialla		
10	4	4	11,30	1	AREA gialla	ASTI		
11	5	4	11,30	2	BANDITO	BENESE		
12	6	4	11,30	3	SPARTAK S.DAMIANO	SALUZZO		
13	4	5	12,00	1	AREA gialla	MONTEGROSSO		
14	5	5	12,00	2	BANESE	AREA nera		
15	6	5	12,00	3	SPARTAK S.DAMIANO	BUTTIGLIERESE		
16	4	6	15,00	1	ASTI	MONTEGROSSO		
17	5	6	15,00	2	BANDITO	AREA nera		
18	6	6	15,00	3	SALUZZO	BUTTIGLIERESE		
19	7	7	15,30	1	AREA GIALLA	BANDITO		
20	8	7	15,30	2	ASTI	AREA nera		
21	9	7	15,30	3	BENESE	MONTEGROSSO		
22	7	8	16,00	1	BANDITO	SPARTAK S.DAMIANO		
23	8	8	16,00	2	SALUZZO	AREA nera		
24	9	8	16,00	3	BENESE	BUTTIGLIERESE		
25	7	9	16,30	1	AREA GIALLA	SPARTAK S.DAMIANO		
26	8	9	16,30	2	SALUZZO	ASTI		
27	9	9	16,30	3	MONTEGROSSO	BUTTIGLIERESE		

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

2 CONTRO 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 - delimitatori per dividere campo e settori - 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5