



Data 13 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
AREA CALCIO
ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
SPRING CUP 2025 – PICCOLI AMICI – 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



AREACALCIO
ALBA ROERO



**SCUOLA,
CALCIO ELITE**
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

REGOLAMENTO PICCOLI AMICI (2018)

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 **31 maggio 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	951395	A.S.D. RORETESE 1975	62938
A.S.D. ASTI	63519	A.S.D. BANDITO SPORTGENTE	911947
S.S.D. BUSCA 1920 A.R.L.	710565	A.S.D. CHERASCHESE 1904	12560
SSDARL A.C. CUNEO 1905 OLMO	710800	ACS.D. SALUZZO	38350
A.S.D. ATLETICO RACCONIGI	919530		

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:

Si disputeranno tre distinte fasi, in ognuna delle quali si realizzano tre gironi di tre squadre ciascuno, con le squadre che si affronteranno tra di loro, con partite 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:

IL GUARD (IN ALZAVATO)

LA GABBIA DEI LEONI (IN ALZAVATO)

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO

CLASSIFICHE

Non sono consentite classifiche.



A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO

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



AREACALCIO
ALBA ROERO



**SCUOLA
CALCIO**
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

PARTECIPAZIONE

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

- E' obbligatoria la partecipazione ai giochi ludici 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).

ART. 15 - RECLAMI

Visto lo spirito ludico che deve caratterizzare l'attività dei Piccoli Amici, non è consentita alcuna forma di reclamo.

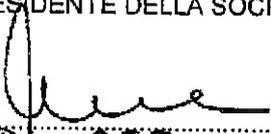
ART. 16 - ASSICURAZIONE

E' 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.

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.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'


A.S.D.
**AREA CALCIO
ALBA ROERO**
Via Cesare Deplano, 1
12051 ALBA (CN)
REA 05818540845
C.F. 00051420041



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



AREA CALCIO
ALBA ROERO



SCUOLA, CALCIO ELITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

CALENDARIO PARTITE PICCOLI AMICI 2018-19
sabato 31 maggio 2025

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	BANDITO	CHERASCHESE		
2	2	1	10,00	2	ATLETICO RACCONIGI	SALUZZO		
3	3	1	10,00	3	AREA CALCIO	RORETESE		
4	1	2	10,30	1	BANDITO	ASTI		
5	2	2	10,30	2	ATLETICO RACCONIGI	CUNEO OLMO		
6	3	2	10,30	3	BUSCA	RORETESE		
7	1	3	11,00	1	ASTI	CHERASCHESE		
8	2	3	11,00	2	SALUZZO	CUNEO OLMO		
9	3	3	11,00	3	AREA CALCIO	BUSCA		
10	4	4	11,30	1	ASTI	CUNEO OLMO		
11	5	4	11,30	2	BANDITO	ATLETICO RACCONIGI		
12	6	4	11,30	3	CHERASCHESE	RORETESE		
13	4	5	12,00	1	AREA CALCIO	CUNEO OLMO		
14	5	5	12,00	2	BUSCA	ATLETICO RACCONIGI		
15	6	5	12,00	3	SALUZZO	RORETESE		
16	4	6	15,00	1	AREA CALCIO	ASTI		
17	5	6	15,00	2	BANDITO	BUSCA		
18	6	6	15,00	3	CHERASCHESE	SALUZZO		
19	7	7	15,30	1	AREA CALCIO	SALUZZO		
20	8	7	15,30	2	ASTI	RORETESE		
21	9	7	15,30	3	BUSCA	CUNEO OLMO		
22	7	8	16,00	1	BANDITO	SALUZZO		
23	8	8	16,00	2	ASTI	ATLETICO RACCONIGI		
24	9	8	16,00	3	CHERASCHESE	CUNEO OLMO		
25	7	9	16,30	1	AREA CALCIO	BANDITO		
26	8	9	16,30	2	RORETESE	ATLETICO RACCONIGI		
27	9	9	16,30	3	CHERASCHESE	BUSCA		

PREMIAZIONE h. 17,15



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO

 15 minuti

 15x15 metri

 10 giocatori

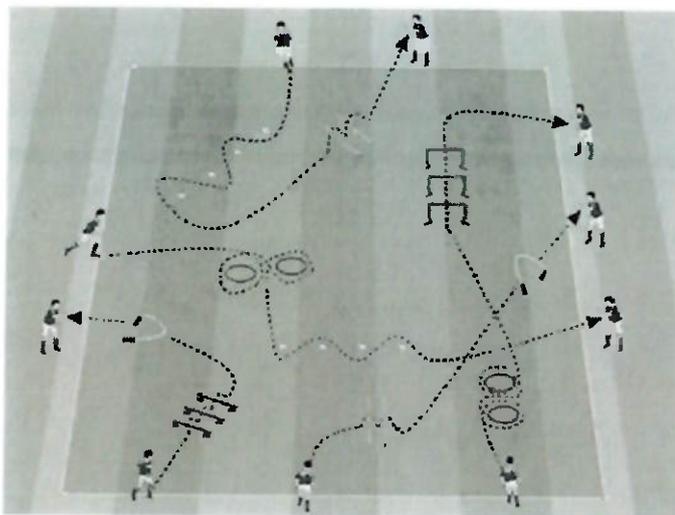
Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- **Libera sperimentazione:** i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Forma organizzata:** i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- **Sfida:** i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogliono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

15 minuti

12x12 metri

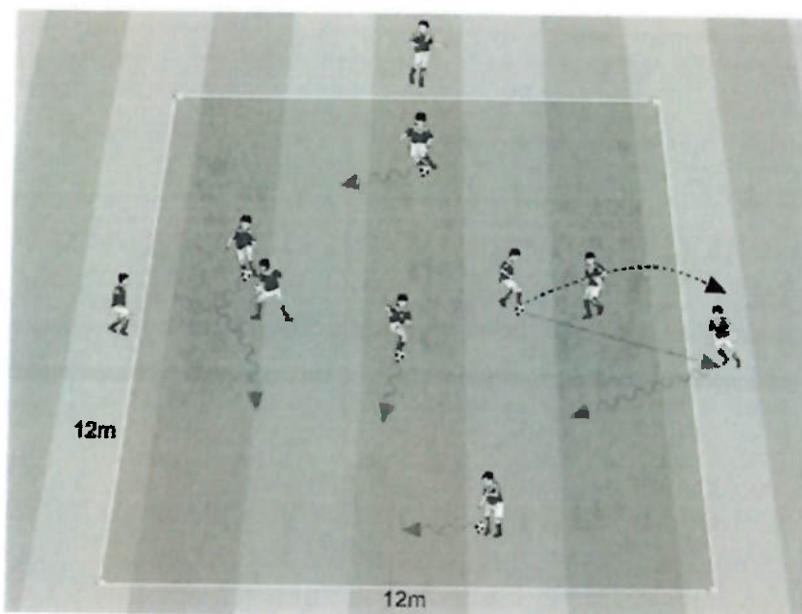
10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti