



Data 6 Maggio 2025

Protocollo 56065/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
AREA CALCIO ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
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





AREA CALCIO
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

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:

Girone all'italiana, 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 QUADRO

Gioco >3 con aree di meta

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



AREA CALCIO
ALBA ROERO



**SCUOLA
CALCIO ELITE**
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'



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





AREA CALCIO
ALBA ROERO



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

SPRING CUP

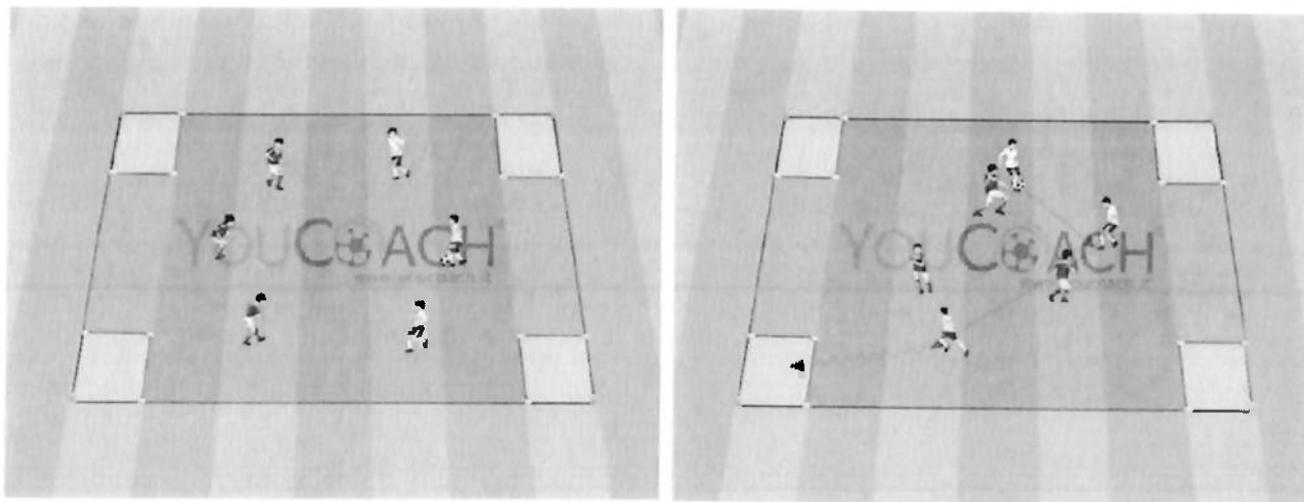
CALENDARIO PARTITE PICCOLI AMICI 2018-19

sabato 31 maggio 2025

Nr	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	10,00	1	AREA CALCIO	BUSCA		
2	1	10,00	2	CHERASCHESE	ASTI		
3	1	10,00	3	RORETESE	BANDITO		
4	1	10,30	1	SALUZZO	CUNEO OLMO		
5	2	10,30	2	BANDITO	BUSCA		
6	2	10,30	3	CHERASCHESE	RORETESE		
7	2	11,00	1	CUNEO OLMO	ASTI		
8	2	11,00	2	AREA CALCIO	SALUZZO		
9	3	11,00	3	RORETESE	BUSCA		
10	3	11,30	1	BANDITO	ASTI		
11	3	11,30	2	CUNEO OLMO	AREA CALCIO		
12	3	11,30	3	CHERASCHESE	SALUZZO		
13	4	12,00	1	SALUZZO	BANDITO		
14	4	12,00	2	RORETESE	AREA CALCIO		
15	4	12,00	3	ASTI	BUSCA		
16	4	12,30	1	CHERASCHESE	CUNEO OLMO		
17	5	15,00	1	RORETESE	ASTI		
18	5	15,00	2	SALUZZO	BUSCA		
19	5	15,00	3	BANDITO	CUNEO OLMO		
20	5	15,30	1	CHERASCHESE	AREA CALCIO		
21	6	15,30	2	ASTI	SALUZZO		
22	6	15,30	3	RORETESE	CUNEO OLMO		
23	6	16,00	1	CHERASCHESE	BUSCA		
21	6	16,00	2	AREA CALCIO	BANDITO		
25	7	16,00	3	SALUZZO	RORETESE		
26	7	16,30	1	CUNEO OLMO	BUSCA		
27	7	16,30	2	ASTI	AREA CALCIO		
28	7	16,30	3	CHERASCHESE	BANDITO		

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

Nome dell'attività proposta

Tipologia della stazione

Tempi, spazi e numero di giocatori coinvolti

SCOPRIRE IL MOVIMENTO
IL QUADO
 15 minuti | 10x10 metri | 10 giocatori

Descrizione

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 salta, delimitatori, scalette, pali.

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 uscirne 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, quest'ultimo 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 svolgono 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.
- Riassumere ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



Presupposti rappresentati



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

Disposizione iniziale di giocatori e materiale

Disegno che illustra descrizione e modalità di svolgimento dell'attività proposta

Per comportamenti privilegiati si intendono azioni motorie, tecniche o scelte tattiche che risultano particolarmente efficaci per un'efficace riuscita dell'attività proposta. Queste azioni denotano comprensione dell'obiettivo o acquisizione del principio di gioco che si intende sviluppare attraverso l'attività proposta

Regole di svolgimento dell'attività prevista

Esempio di ambientazione. Se l'allenatore lo ritiene opportuno, può contestualizzare l'attività in un ambiente di fantasia attraverso alcune idee qui riportate

Varianti per i Piccoli Amici
 Le attività pratiche sono tarate sulle capacità cognitive e motorie della categoria Primi Calci. In questa sezione vengono proposte 2 o 3 possibili varianti da applicare nel caso in cui, all'interno delle rotazioni, capiti un gruppo di bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici

Nella sezione Presupposti (dalla teoria alla pratica), vengono riportati esempi di azioni didattiche attraverso le quali ognuno dei 10 presupposti delle Metodologia può tradursi in soluzioni pratiche coerenti con la stessa. Le azioni qui riportate rappresentano degli spunti che il tecnico può applicare per costituire un'ambiente formativo idoneo alla crescita dai giovane calciatore e della giovane calciatrice.

