



Federazione Italiana Gioco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 19 gennaio 2026

Protocollo: 111/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
AREA CALCIO ALBA ROERO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

**Winter Cup 2026 – Piccoli Amici – 14/2/2026**

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 PICCOLI AMICI (2019)

### ORGANIZZAZIONE

La società AREA CALCIO ALBA ROERO indice ed organizza un torneo a carattere:

REGIONALE     PROVINCIALE     LOCALE

Denominato: **WINTER CUP 2026**

in collaborazione con il Comune di Alba

che si disputerà: il 14 febbraio 2026

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

### CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

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 01/01/2019 al compimento anagrafico del 5° anno d'età.

### SOCIETA' PARTECIPANTI

Alla manifestazione prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETA'	MATRICOLA	SOCIETA'	MATRICOLA
A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395	A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395
A.S.D. BRA	58730	S.S.D. BUSCA 1920 A.R.L.	710565
SSDARL A.C. CUNEO 1905 OLMO	710800	A.S.D. LANGA CALCIO	947050
A.S.D.C. MARENE	63514	SAN DOMENICO SAVIO	953686
A.S.D. VALVERMENAGNA	63526		

### 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:

#### LE STATUE

Gioco 3>3 con aree di meta'



**A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO**

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



#### 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.

#### PARTECIPAZIONE

Tutti i giocatori in distinti 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



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



# WINTER CUP

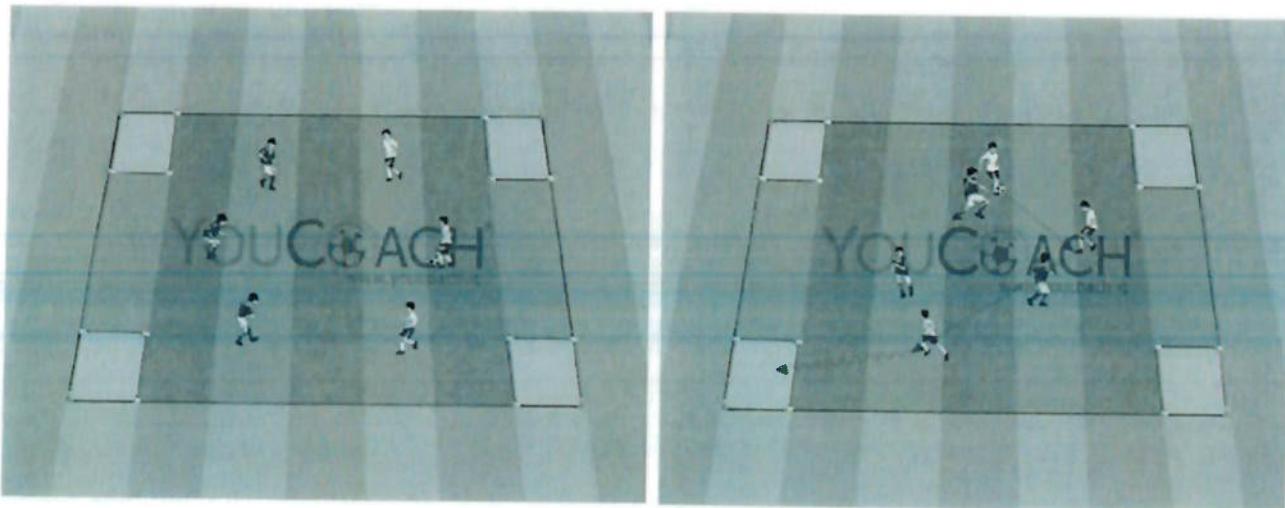
## CALENDARIO PARTITE PICCOLI AMICI 2019

sabato 14 febbraio 2026

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO
1	A	1	10,00	1	AREA CALCIO gialla	MARENE	
2	B	1	10,00	2	S.DOMENICO SAVIO	AREA CALCIO nera	
3	C	1	10,00	3	LANGA CALCIO	BRA	
4	A	2	10,30	1	BUSCA	MARENE	
5	B	2	10,30	2	S.DOMENICO SAVIO	CUNEO	
6	C	2	10,30	3	LANGA CALCIO	VALVERMENAGNA	
7	A	3	11,00	1	AREA CALCIO gialla	BUSCA	
8	B	3	11,00	2	CUNEO	AREA CALCIO nera	
9	C	3	11,00	3	BRA	VALVERMENAGNA	
10	D	4	11,30	1	S.DOMENICO SAVIO	MARENE	
11	E	4	11,30	2	LANGA CALCIO	BUSCA	
12	F	4	11,30	3	AREA CALCIO gialla	CUNEO	
13	D	5	12,00	1	S.DOMENICO SAVIO	VALVERMENAGNA	
14	E	5	12,00	2	LANGA CALCIO	AREA CALCIO nera	
15	F	5	12,00	3	AREA CALCIO gialla	BRA	
16	D	6	15,00	1	MARENE	VALVERMENAGNA	
17	E	6	15,00	2	BUSCA	AREA CALCIO nera	
18	F	6	15,00	3	BRA	CUNEO	
19	G	7	15,30	1	AREA CALCIO gialla	LANGA CALCIO	
20	H	7	15,30	2	BRA	AREA CALCIO nera	
21	I	7	15,30	3	BUSCA	VALVERMENAGNA	
22	G	8	16,00	1	S.DOMENICO SAVIO	LANGA CALCIO	
23	H	8	16,00	2	MARENE	AREA CALCIO nera	
24	I	8	16,00	3	CUNEO	VALVERMENAGNA	
25	G	9	16,30	1	AREA CALCIO gialla	S.DOMENICO SAVIO	
26	H	9	16,30	2	MARENE	BRA	
27	I	9	16,30	3	CUNEO	BUSCA	

PREMIAZIONE h. 17,00

## **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 denominineremo "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

# DUELLO

## LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



10 giocatori

### Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

### Regole

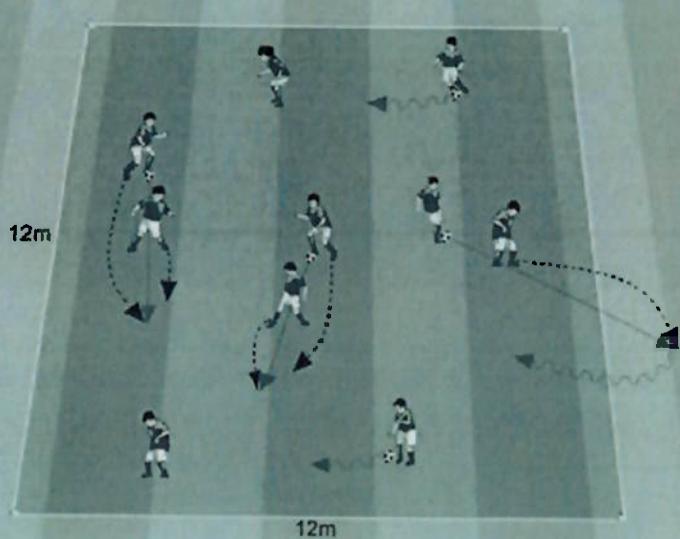
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenerne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla; l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.

### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

### Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Pervincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerela per 3 secondi.



### Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tali che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



### Presupposti rappresentati



- Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
- Attività già predisposte prima inizio seduta
- Rinforzare giocatori in caso di necessità
- Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
- Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
- Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Favorire gioco orientato al rischio
- Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti

