



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 02 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
Asd salice
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Spring Cup 2018 - Primi Calci – 10/05/2026**

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD SALICE

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: SPRING CUP 2018

IN COLLABORAZIONE CON CRF - EON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 10 MAGGIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: FOSSANO CAMPO SALICE

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCII** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2017 AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 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° 14 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	SOCIETÀ	MATRICOLA
SALICE VIOLA	954861	PEDONA	80019
SALICE GIALLO	954861	CUNEO	710800
BENESE	962871	GIOV CENTALLO	917658
FOSSANO CALCIO	75437	CHERASCHESE	12560
ROSTA	935784		
MARENE	63514		

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° 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

ULTIMORE INCONTRO TRA INCONTRO GIRONI A VS B

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DUELLO - LE STATUE



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 30; 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. RIBERI ADRIANO

TEL. 3355263925



"SPRING CUP 2018"



Domenica 10 Maggio 2026

GIRONE "A"
SALICE GIALLO
CENTALLO
BENESE
PEDONA
FOSSANO

GIRONE "B"
SALICE VIOLA
ROSTA
MARENE
CHERASCHESE
CUNEO

						campo
9:00	SALICE GIALLO	-	CENTALLO			1
9:00	SALICE VIOLA	-	CUNEO			2
9:30	BENESE	-	PEDONA			1
9:30	MARENE	-	CHERASCHESE			2
10:00	CENTALLO	-	BENESE			1
10:00	SALICE VIOLA	-	ROSTA			2
10:30	PEDONA	-	SALICE GIALLO			1
10:30	CUNEO	-	MARENE			2
11:00	FOSSANO	-	BENESE			1
11:00	ROSTA	-	CHERASCHESE			2
11:30	PEDONA	-	CENTALLO			1
11:30	MARENE	-	SALICE VIOLA			2
12:00	SALICE GIALLO	-	FOSSANO			1
12:00	ROSTA	-	CUNEO			2
12:30	PEDONA	-	FOSSANO			1
12:30	SALICE VIOLA	-	CHERASCHESE			2
14:00	BENESE	-	SALICE GIALLO			1
14:00	ROSTA	-	MARENE			2
14:30	FOSSANO	-	CENTALLO			1
14:30	CHERASCHESE	-	CUNEO			2
15:15	SALICE GIALLO	-	SALICE VIOLA			
15:15	CENTALLO	-	ROSTA			
15:45	BENESE	-	MARENE			
15:45	PEDONA	-	CHERASCHESE			
16:15	FOSSANO	-	CUNEO			

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



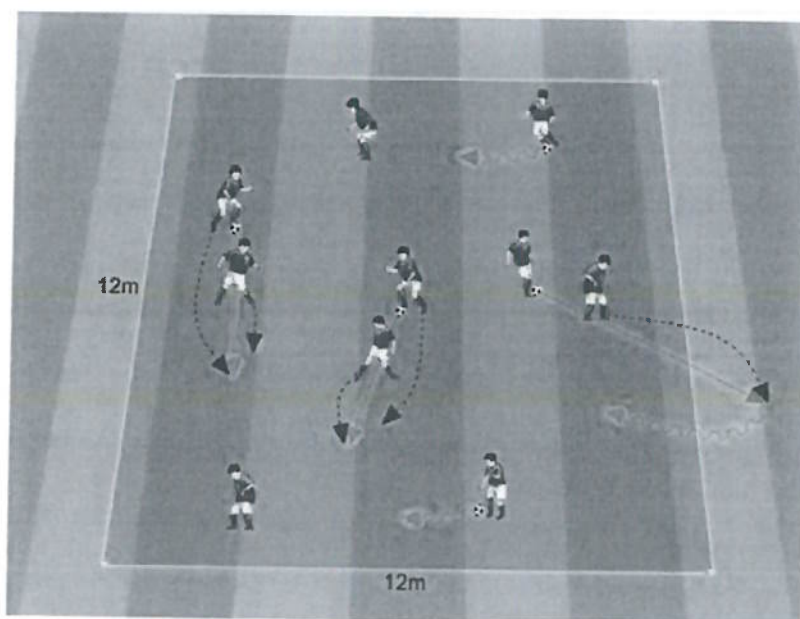
10 giocatori

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 contenderne 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.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla 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 tale 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



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