



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 10 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
AREA CALCIO ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Spring Cup - Piccoli Amici – 09/05/2026**

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





AREACALCIO
ALBA ROERO



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

SPRING CUP

2026

REGOLAMENTO PICCOLI AMICI (2019)

ORGANIZZAZIONE

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

REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

Denominato: **SPRING CUP 2026**

in collaborazione con il **Comune di Alba**

che si disputerà: il **9 maggio 2026**

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 **01/01/2019 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 sq. A | 951395 | A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. B | 951395 |
| A.S.D. ASTI | 63519 | A.S.D. BENESE | 962871 |
| S.S.D. BUSCA 1920 A R.L. | 710565 | U.S. CAVALLERMAGGIORE | 964204 |
| SSDARL A.C. CUNEO 1905 OLMO | 710800 | A.S.D. DOGLIANI | 78846 |
| A.S.D.C. MARENE | 63514 | A.S.D. RORETESE 1975 | 62938 |
| SAN DOMENICO SAVIO | 95368 | SSDSRL SAVIGLIANESE FBC 1919 | 953730 |

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 4 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

Nella seconda fase, saranno formati altri 4 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:

IL GUA DO (IN ALLEGATO)

Le statue (IN ALLEGATO)



A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO

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



AREACALCIO
ALBA ROERO



**SCUOLA
CALCIO ÉLITE**
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

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 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 Delplano, 1
12061 ALBA (CN)
P.IVA 03618540045
C.F. 90051420041

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 ÉLITE
SETTORE GIOVANILE & SCOLASTICO

SPRING CUP

CALENDARIO PARTITE PICCOLI AMICI 2019

sabato 9 maggio 2026

| Nr | girone | giornata | orario | campo | INCONTRO | | RISULTATO | |
|----|--------|----------|--------|-------|--------------------|------------------|-----------|--|
| 1 | A | 1 | 10,00 | 1 | AREA CALCIO gialla | MARENE | | |
| 2 | B | 1 | 10,00 | 2 | ASTI | AREA CALCIO nera | | |
| 3 | C | 1 | 10,00 | 3 | RORETESE | S.DOMENICO SAVIO | | |
| 4 | A | 1 | 10,30 | 1 | BENESE | BUSCA | | |
| 5 | B | 1 | 10,30 | 2 | CAVALLERMAGGIORE | DOGLIANI | | |
| 6 | C | 1 | 10,30 | 3 | CUNEO | SAVIGLIANESE | | |
| 7 | A | 2 | 11,00 | 1 | AREA CALCIO gialla | BENESE | | |
| 8 | B | 2 | 11,00 | 2 | CAVALLERMAGGIORE | AREA CALCIO nera | | |
| 9 | C | 2 | 11,00 | 3 | RORETESE | CUNEO | | |
| 10 | A | 2 | 11,30 | 1 | BUSCA | MARENE | | |
| 11 | B | 2 | 11,30 | 2 | ASTI | DOGLIANI | | |
| 12 | C | 2 | 11,30 | 3 | SAVIGLIANESE | S.DOMENICO SAVIO | | |
| 13 | A | 3 | 12,00 | 1 | AREA CALCIO gialla | BUSCA | | |
| 14 | B | 3 | 12,00 | 2 | CAVALLERMAGGIORE | ASTI | | |
| 15 | C | 3 | 12,00 | 3 | CUNEO | S.DOMENICO SAVIO | | |
| 16 | A | 3 | 12,30 | 1 | BENESE | MARENE | | |
| 17 | B | 3 | 12,30 | 2 | DOGLIANI | AREA CALCIO nera | | |
| 18 | C | 3 | 12,30 | 3 | SAVIGLIANESE | RORETESE | | |
| 19 | D | 4 | 15,00 | 1 | AREA CALCIO giallo | CAVALLERMAGGIORE | | |
| 20 | E | 4 | 15,00 | 2 | CUNEO | AREA CALCIO nera | | |
| 21 | F | 4 | 15,00 | 3 | BUSCA | S.DOMENICO SAVIO | | |
| 22 | G | 4 | 15,30 | 1 | ASTI | MARENE | | |
| 23 | D | 5 | 15,30 | 2 | RORETESE | CAVALLERMAGGIORE | | |
| 24 | E | 5 | 15,30 | 3 | BENESE | CUNEO | | |
| 25 | F | 5 | 16,00 | 1 | BUSCA | DOGLIANI | | |
| 26 | G | 5 | 16,00 | 2 | SAVIGLIANESE | MARENE | | |
| 27 | D | 6 | 16,00 | 3 | AREA CALCIO giallo | RORETESE | | |
| 28 | E | 6 | 16,30 | 1 | BENESE | AREA CALCIO nera | | |
| 29 | F | 6 | 16,30 | 2 | DOGLIANI | S.DOMENICO SAVIO | | |
| 30 | G | 6 | 16,30 | 3 | SAVIGLIANESE | ASTI | | |

PREMIAZIONE h. 17,15

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

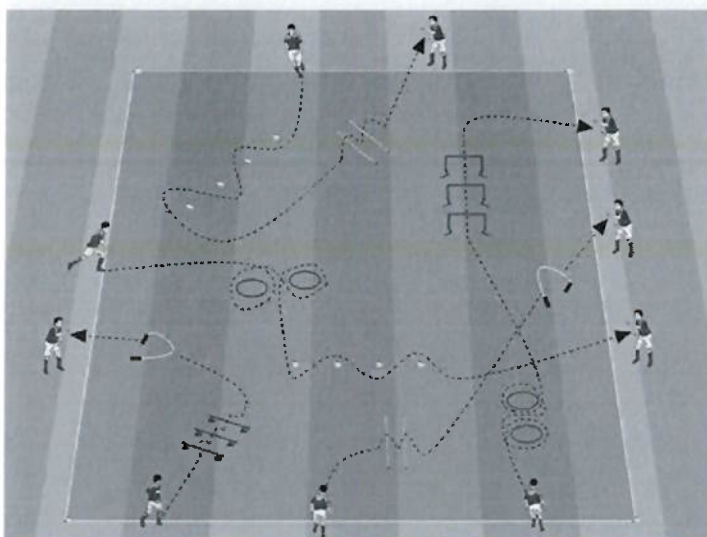
Descrizione

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 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 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
- 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

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



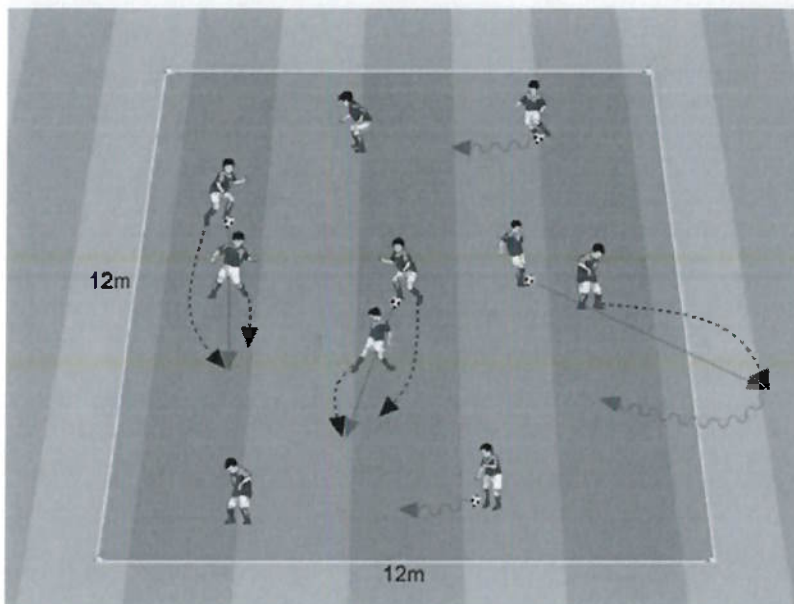
10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posionano 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