



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 21 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
AREACALCIO ALBA ROERO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Spring Cup 2026 – Prim calci – 16/05/2026**

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





AREA CALCIO
ALBA ROERO



SCUOLA CALCIO ÉLITE
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

SPRING CUP

2026

REGOLAMENTO PRIMI CALCI 1° anno (2018)

ART.1 - 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 **16 maggio 2026**

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

ART.2 - CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria PRIMI CALCI 2° ANNO regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria Società per la stagione in corso, nati dal **01/01/2018 al 31/12/2018**.

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 **12**. 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 **12** giocatori.

ART. 5 - SOSTITUZIONI

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; pertanto, al termine del primo tempo, dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino alla fine della partita, tranne che per validi motivi di salute. Gli altri giocatori potranno essere sostituiti con il sistema dei "cambi liberi".

Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico

ART. 6 - SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo 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. B	951395
A.S.D. ASTI	63519	A.S.D. CHERASCHESE 1904	12560
SSDARL A.C. CUNEO 1905 OLMO	710800	A.C. FOSSANO	82476
SCSD MONREGALE	710152	A.S.D. RACCO 86	710248
A.C.S.D. SALUZZO	38350		

ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula, suddivisa in due fasi: 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 formulati altri 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.



AREA CALCIO
ALBA ROERO



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

SPRING CUP

GIOCHI LUDICO DIDATTICI

- 1) GIOCO 3-3 con AREE DI META
- 2) LE STATUE

ART. 8 - CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

ART. 9 - TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

Le partite si giocano 5>5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n.4.

I giochi ludici avranno la durata di 5 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, 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 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 € 50,00; 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

E' 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 seguente 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 Deaglio, 1
12051 ALBA (CN)
P.IVA 03618540043
R.F. n° 00031420041

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 E SCOLASTICO

SPRING CUP

CALENDARIO PARTITE PRIMI CALCI 2018

sabato 16 maggio 2026

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	AREA CALCIO nera	CHERASCHESE		
2	2	1	10,00	2	RACCO 86	SALUZZO		
3	3	1	10,00	3	AREA CALCIO gialla	FOSSANO		
4	1	2	10,30	1	AREA CALCIO nera	ASTI		
5	2	2	10,30	2	RACCO 86	CUNEO OLMO		
6	3	2	10,30	3	MONREGALE	FOSSANO		
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 gialla	MONREGALE		
10	4	4	11,30	1	ASTI	CUNEO OLMO		
11	5	4	11,30	2	AREA CALCIO nera	RACCO 86		
12	6	4	11,30	3	CHERASCHESE	FOSSANO		
13	4	5	12,00	1	AREA CALCIO gialla	CUNEO OLMO		
14	5	5	12,00	2	MONREGALE	RACCO 86		
15	6	5	12,00	3	SALUZZO	FOSSANO		
16	4	6	15,00	1	AREA CALCIO gialla	ASTI		
17	5	6	15,00	2	AREA CALCIO nera	MONREGALE		
18	6	6	15,00	3	CHERASCHESE	SALUZZO		
19	7	7	15,30	1	AREA CALCIO gialla	SALUZZO		
20	8	7	15,30	2	ASTI	FOSSANO		
21	9	7	15,30	3	MONREGALE	CUNEO OLMO		
22	7	8	16,00	1	AREA CALCIO nera	SALUZZO		
23	8	8	16,00	2	ASTI	RACCO 86		
24	9	8	16,00	3	CHERASCHESE	CUNEO OLMO		
25	7	9	16,30	1	AREA CALCIO gialla	AREA CALCIO nera		
26	8	9	16,30	2	FOSSANO	RACCO 86		
27	9	9	16,30	3	CHERASCHESE	MONREGALE		

PREMIAZIONE h. 17,15

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



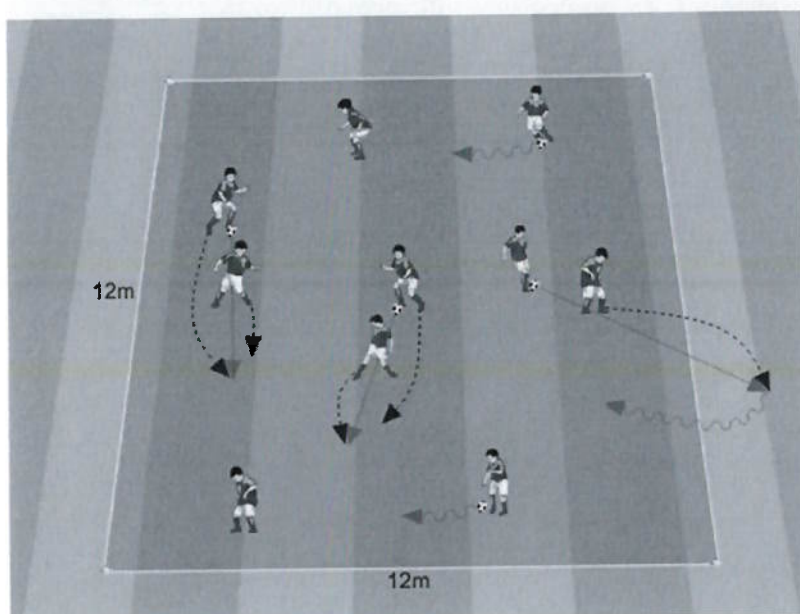
10 giocatori

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).

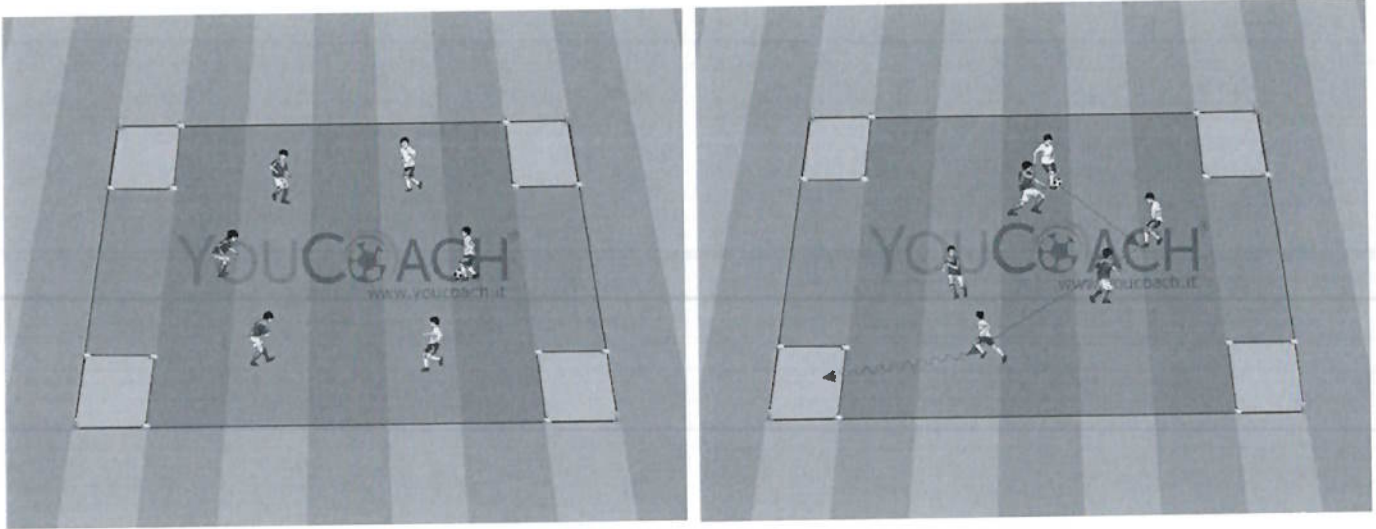


Presupposti rappresentati



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

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