



Data 17 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
ASD ARONA CALCIO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
CITTA' DI ARONA 2025 – PRIMI CALCI – 25/5/2025**

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD ARONA CALCIO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: CITTA' DI ARONA 2025

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 26 MAGGIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: ARONA - VIA MONTE NERO 47

### ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2016 AL 31/12/2017  
È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 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° 10

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
ARONA	917181	ARONA	917181
DUFOUR VARALLO	81856	DUFOUR VARALLO	81856
BIELLESE	710799	UNION NOVARA	74812
SAN GIACOMO NOVARA	912159	ACCADEMIA INTERNAZ.	78774
PRATO SESIA	932307	CANTELO BELFORTESE	932120

**ART.7 FORMULA DEL TORNEO**(NON ESSENDO CONSENTITI I TRI 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

**GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO)** DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO RE DEI PORTIERI - AUTOSCONTRI



**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 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 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**

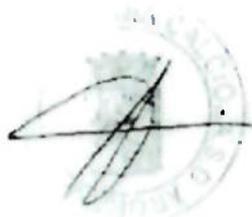
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI  
DALLA TASSA DI EURO 15,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA  
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO O  
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

**ART.16 ASSICURAZIONE**

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. ELENA COLOMBO

TEL. 3336778185



**Torneo**  
**“CITTA’ DI ARONA 2025”**  
**SABATO 24 MAGGIO 2025 (giornaliero)**  
 Via Monte Nero, 47 – ARONA (NO)  
**Cat. PRIMI CALCI a 10 squadre su due gironi**

<b>PRIMI CALCI a 5 giocatori</b>	
<b>GIRONE AZZURRO</b>	<b>GIRONE VERDE</b>
ARONA	ARONA BIANCO
UNION NOVARA	BIELLESE
ACCADEMIA INTERNAZIONALE	DUFOUR VARALLO NERO
CANTELLO BELFORTESE	SAN GIACOMO NOVARA
DUFOUR VARALLO VERDE	PRATO SESIA

**AL TERMINE DI OGNI PARTITA VERRA' FATTI I GIOCHI : RE DEI PORTIERI - AUTOSCONTRI**

<b>GIRONE "AZZURRO" – CAMPO "A"</b>			
Ore 10.00	ARONA VERDE	UNION NOVARA	
Ore 10.30	ACCAD. INTERNAZIONALE	CANTELLO BELFORTESE	
Ore 11.00	DUFOUR VARALLO VERDE	ARONA VERDE	
Ore 11.30	UNION NOVARA	ACCAD. INTERNAZIONALE	
Ore 12.00	CANTELLO BELFORTESE	DUFOUR VARALLO VERDE	

<b>GIRONE "VERDE" – CAMPO "B"</b>			
Ore 10.00	ARONA BIANCO	BIELLESE	
Ore 10.30	DUFOUR VARALLO NERO	SAN GIACOMO NOVARA	
Ore 11.00	PRATO SESIA	ARONA BIANCO	
Ore 11.30	BIELLESE	DUFOUR VARALLO NERO	
Ore 12.00	SAN GIACOMO NOVARA	PRATO SESIA	

**PAUSA PRANZO**



<b>GIRONE "AZZURRO" - CAMPO "A"</b>				
Ore 14.30	<b>ARONA VERDE</b>	<b>ACCAD.INTERNAZIONALE</b>		
Ore 15.00	<b>UNION NOVARA</b>	<b>CANTELO BELFORTESE</b>		
Ore 15.30	<b>DUFOUR VARALLO VERDE</b>	<b>ACCAD.INTERNAZIONALE</b>		
Ore 16.00	<b>ARONA VERDE</b>	<b>CANTELO BELFORTESE</b>		
Ore 16.30	<b>UNION NOVARA</b>	<b>DUFOUR VARALLO VERDE</b>		

<b>GIRONE "VERDE" – CAMPO "B"</b>				
Ore 14.30	<b>ARONA BIANCO</b>	<b>DUFOUR VARALLO NERO</b>		
Ore 15.00	<b>BIELLESE</b>	<b>SAN GIACOMO NOVARA</b>		
Ore 15.30	<b>PRATO SESIA</b>	<b>DUFOUR VARALLO NERO</b>		
Ore 16.00	<b>ARONA BIANCO</b>	<b>SAN GIACOMO NOVARA</b>		
Ore 16.30	<b>BIELLESE</b>	<b>PRATO SESIA</b>		

**A seguire ... SORPRESA per TUTTI I BAMBINI**



# GLI AUTOSCONTRI

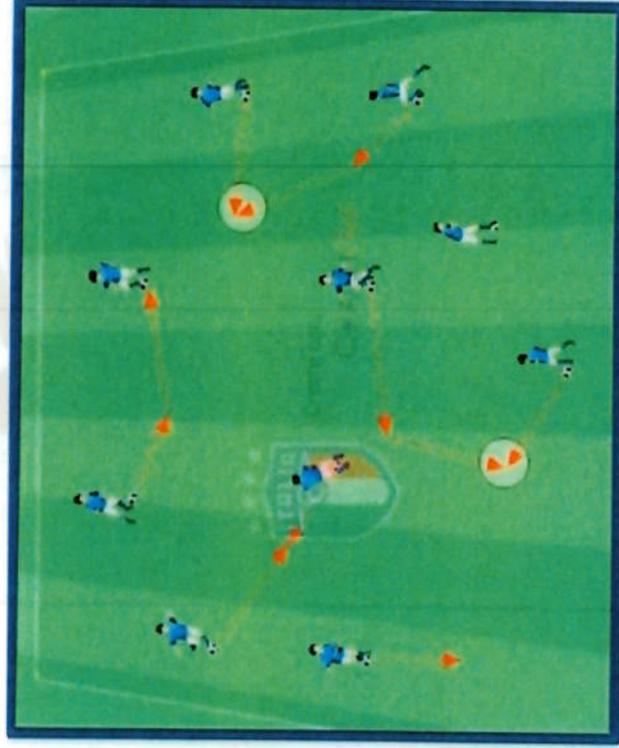
- Area di gioco: 18x18 metri
- Giocatori: 5

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.

- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



**VARIANTI** • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo



# RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

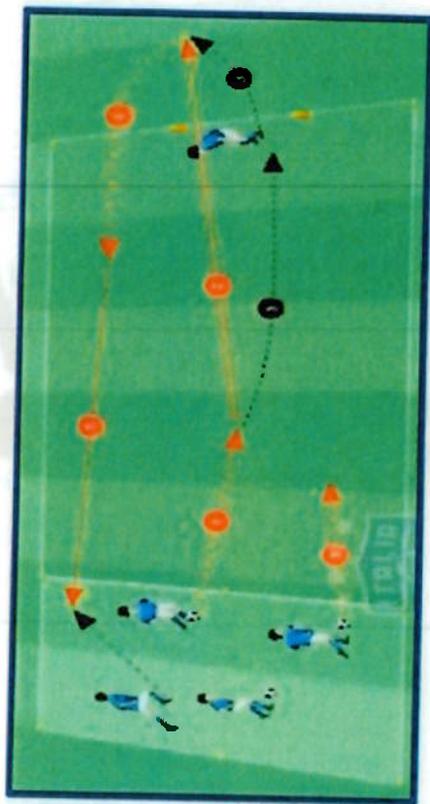
- Giocatori: 6

- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupererà velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

- In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane

in porta e si prepara all'azione successiva.

- Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).

- Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

**NOTA:** ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

