



Data 14 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
ARQUATESE VALLI BORBERA  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
PRIMAVERA ARQUATESE – PRIMI CALCI – 18/5/2025**

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 CALCIO**

**ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ ARQUATESE VALLI BORBERA  
INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: PRIMAVERA ARQUATESE  
IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI ARQUATA SCRIVIA  
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18 maggio 2025  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPO SPORTIVO GARRONE - Arquata Scrivia (AL)

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

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO** 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
ARQUATESE VALLI B.	59088	CALCIO NOVESE	915925
OVADESE	947054	DON BOSCO	710885
G.S.D. SAN FRUTTUOSO	932547	voltrese	917148
salicevallestefora	937717	POLIS	917929
U.S. FULGOR 1909	936300		

**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° 3 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA E 3 GIRONI AL POMERIGGIO

**GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO)** DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO  
**4 porte Descrizione: Si gioca 5>5. Una squadra deve far goal su 2porte larghezza 2metri.**

**DUELLO: LE STAFUE**



**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 50; 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. ALEC CILIBERTO E MARIANNA ADAMO

TEL. 366 4090639





<b>EVENTO:</b>	<b>DATA:</b>	<b>LUOGO:</b>	<b>CATEGORIA:</b>
TORNEO ARQUATESE VB	18/05/2025	VAIE	2017

**PROGRAMMA MATTINO (QUALIFICAZIONI):**

<b>GIRONE A</b>	<b>GIRONE B</b>	<b>GIRONE C</b>
ARQUATESE A	OVADESE	NOVESE B
DON BOSCO	ARQUATESE B	VOLTRESE
FULGOR	POLIS	SALICE VALLESTAFFORA
SAN FRUTTUOSO	NOVESE A	FULGOR B

**CAMPO A**

**CAMPO B**

09:00	ARQUATESE A	SAN FRUTTUOSO	DON BOSCO	FULGOR A
09:20	OVADESE	NOVESE A	POLIS	ARQUATESE B
09:40	SALICE	VOLTRESE	FULGOR B	NOVESE B
10:00	DON BOSCO	ARQUATESE A	SAN FRUTTUOSO	FULGOR A
10:20	ARQUATESE B	OVADESE	NOVESE A	POLIS
10:40	NOVESE B	SALICE	VOLTRESE	FULGOR B
11:00	FULGOR A	ARQUATESE A	SAN FRUTTUOSO	DON BOSCO
11:20	OVADESE	ARQUATESE B	ARQUATESE B	NOVESE A
11:40	SALICE	FULGOR B	NOVESE B	VOLTRESE

**12:00 - 12:40 - 13:20 TURNI PRANZO**





**PROGRAMMA POMERIGGIO (FASI FINALI):**

	<b>GIRONE PLATINUM</b>		<b>GIRONE GOLD</b>		<b>GIRONE SILVER</b>		<b>GIRONE BRONZE</b>	
	1° Gir A		2° Gir A		3° Gir A		4° Gir A	
	1° Gir B		2° Gir B		3° Gir B		4° Gir B	
	1° Gir C		2° Gir C		3° Gir C		4° Gir C	
	<b>CAMPO A</b>		<b>CAMPO B</b>					
15:20	4° Gir A	4° Gir B	3° Gir A	3° Gir B				
15:40	2° Gir A	2° Gir B	1° Gir A	1° Gir B				
16:00	4° Gir B	4° Gir C	3° Gir B	3° Gir C				
16:20	2° Gir B	2° Gir C	1° Gir B	1° Gir C				
16:40	4° Gir C	4° Gir A	3° Gir C	3° Gir A				
17:00	2° Gir C	2° Gir A	1° Gir C	1° Gir A				

**ORE 17:30 PREMIAZIONI PER TUTTI**



# 4 PORTE

**Descrizione:** si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

**Materiale:** n. 1 pallone – n. 8 coni  
– Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A  
CONFRONTO

4 porte  
20x30

GIOCO A  
CONFRONTO

4 porte  
20x30

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

25x35  
PARTITA  
5 CONTRO 5

## DUELLO

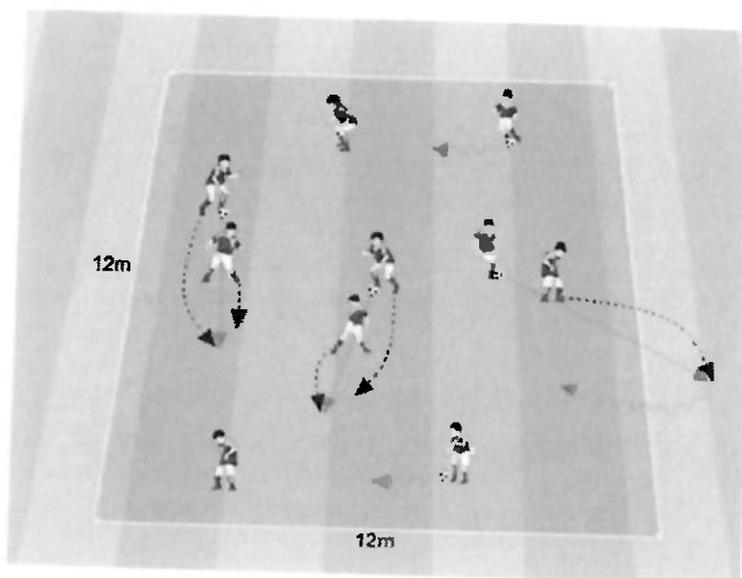
### LE STATUE

#### 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

