



Data 12 Maggio 2025

Protocollo 52/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
ASD ARONA CALCIO
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
CITTA' DI ARONA 2025 – PICCOLI AMICI – 17/5/2025**

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD ARONA CALCIO

VIA MONTE NERO 47

CITTÀ ARONA

CAP 28041

TEL 3336778185

FAX

MAIL elena.colombo@asdaronacalcio.it

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE



REGIONALE



PROVINCIALE



LOCALE

DENOMINATA: CITTA' DI ARONA 2025

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI: SABATO POMERIGGIO 17 MAGGIO 2025

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

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 01.01.2018**
AL COMPIIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)
ARONA VERDE 917181 - UNION NOVARA VIOLA 74812 - BIELLESE NERO 710799 - VELA MESERO 54670 - BAV
ARONA BIANCO 917181 - UNION NOVARA BIANCO 74812 - BIELLESE BIANCO 710799
ARSAGHESE 3250 - BAVENO 05910

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 N° 10

PRESTITI

SONO VIETATI

SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL' ATTIVITÀ

DUE GIRONI DA 5 SQUADRE CADAUNA CON FORMULA ALL'ITALIANA DOVE OGNI SQUADRA

INCONTRERÀ LE ALTRE QUATTRO

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)



LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA



LE PARTITE SI GIOCANO 3 > 3 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

RE DEI PORTIERI - AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 2x10 MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI CIASCUNO



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASDC MARENE

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: MEMORIAL TARCISIO E ALLEMANDI

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 01/06/2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: DON AVATANEVO VIA PASCHERETTO 3 MARENE

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 LIBER". 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
MARENE 63514	CHERASCHESE 12560	RORETO 62938	TARANTASCA 953988
BRICHERASIO 56450	ATL RACCONIGI 919530	SANT'ALBANO 938035	XXXXXXXXXX
CUNEO 710800	BANDITO 911947	ANDEZENO 917576	RACCO 86
<i>C.lov. P.OSTIANO 962919</i>			

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° 3 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA o NEL PRIMO GIUGNO VERMANNO TORNATI VERMANO 3 GIRONI DA 4 SQUADRE
COME DA CALENDARIO CON GARE DI SOLA ANDATA.

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

IL GUADO (IN ALLEGATO)



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 8 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
BERGESE ADRIANO TOMMASO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MONDINO ENRICO

TEL. 3387348692



DATA	ORA	CATEGORIA	GIRONE	CAMPO	SQUADRA 1	SQUADRA 2
2/6/25	8.30	2016	GIRONE C	1	CUNEO	BANDITO
2/6/25	8.30	2016	GIRONE C	2	RORETO	ATL RACCONIGI
2/6/25	8.30	2016	GIRONE D	3	MARENE	TARANTASCA
2/6/25	8.30	2016	GIRONE D	4	CHERASCHESE	SANT'ALBANO
2/6/25	9.00	2016	GIRONE E	1	RACCO 86	ANDEZENO
2/6/25	9.00	2016	GIRONE E	2	FOSSANO	BRICHERASIO
2/6/25	10.00	2016	GIRONE C	3	ATL RACCONIGI	BANDITO
2/6/25	10.00	2016	GIRONE C	4	CUNEO	RORETO
2/6/25	10.00	2016	GIRONE D	1	CHERASCHESE	RACCO 86
2/6/25	10.00	2016	GIRONE D	2	SANT'ALBANO	ANDEZENO
2/6/25	10.30	2016	GIRONE E	3	BRICHERASIO	TARANTASCA
2/6/25	10.30	2016	GIRONE E	4	MARENE	FOSSANO
2/6/25	11.30	2016	GIRONE C	1	CUNEO	ATL RACCONIGI
2/6/25	11.30	2016	GIRONE C	2	RORETO	BANDITO
2/6/25	11.30	2016	GIRONE D	3	CHERASCHESE	ANDEZENO
2/6/25	11.30	2016	GIRONE D	1	RACCO 86	SANT'ALBANO
2/6/25	12.00	2016	GIRONE E	2	FOSSANO	TARANTASCA
2/6/25	12.00	2016	GIRONE E	3	MARENE	BRICHERASIO

PAUSA PRANZO

DATA	ORA	CATEGORIA	GIRONE	CAMPO	SQUADRA 1	SQUADRA 2
2/6/25	13.30	2016	GIRONE F	1	CUNEO	ANDEZENO
2/6/25	13.30	2016	GIRONE F	2	MARENE	BRICHERASIO
2/6/25	13.30	2016	GIRONE G	3	CHERASCHESE	RORETO
2/6/25	13.30	2016	GIRONE G	4	BANDITO	TARANTASCA
2/6/25	14.00	2016	GIRONE H	1	RACCO 86	ATL RACCONIGI
2/6/25	14.00	2016	GIRONE H	2	FOSSANO	SANT'ALBANO
2/6/25	15.00	2016	GIRONE F	1	CUNEO	MARENE
2/6/25	15.00	2016	GIRONE F	2	ANDEZENO	BRICHERASIO
2/6/25	15.00	2016	GIRONE G	3	CHERASCHESE	BANDITO
2/6/25	15.00	2016	GIRONE G	4	RORETO	TARANTASCA
2/6/25	15.30	2016	GIRONE H	3	RACCO 86	FOSSANO
2/6/25	15.30	2016	GIRONE H	4	ATL RACCONIGI	SANT'ALBANO
2/6/25	16.30	2016	GIRONE F	1	CUNEO	BRICHERASIO
2/6/25	16.30	2016	GIRONE F	2	MARENE	ANDEZENO
2/6/25	16.30	2016	GIRONE G	3	CHERASCHESE	TARANTASCA
2/6/25	16.30	2016	GIRONE G	4	RORETO	BANDITO
2/6/25	17.00	2016	GIRONE H	1	RACCO 86	SANT'ALBANO
2/6/25	17.00	2016	GIRONE H	2	ATL RACCONIGI	FOSSANO

PREMIAZIONE

SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

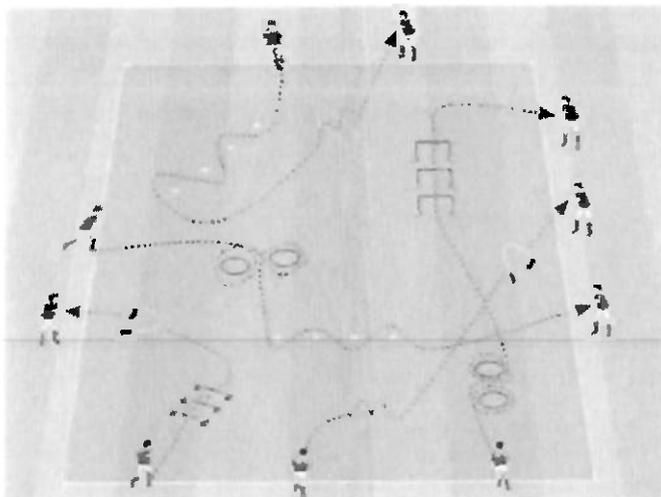
Descrizione

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.



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco

Presupposti rappresentati



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