



Federazione Italiana Giuoco Calcio

Lega Nazionale Dilettanti

Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 8 gennaio 2026

Protocollo: 105/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
ARQUATESE VALLI BORBERA
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo

27° Memorial Carando – Pulcini 2° Anno, Primi Calci, Piccoli Amici – 11-18/1/2026

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

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
REGOLAMENTO CAT. PULCINI 2° ANNO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ARQUATESE VALLI BORBERA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE ☒ PROVINCIALE ☐ LOCALE ☐

DENOMINATO: 27° "MEMORIAL CARANDO"

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI ARQUATA SCRIVIA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 11 GENNAIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO ARQUATA SCRIVIA

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA PULCINI 2° ANNO REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. NATI DAL 01/01/2015 AL 31/12/2015 È POSSIBILE UTILIZZARE UN NUMERO MASSIMO DI 3 (TRE) GIOCATORI NATI NEL 2016

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° 14

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 14 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 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"

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (INDICARE SOCIETÀ E RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
ARQUATESE VB	59088		
DERTONA CG	204111		
CARROSIO	68904		
VALLESCRIVIA	949275		
CARBONARA	953745		

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 E MODALITÀ DI QUALIFICAZIONE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 3/4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA
GIRONI qualificazioni e gironi finali

ART.8 CLASSIFICHE

LE CLASSIFICHE SARANNO REDATTE IN BASE AI SEGUENTI CRITERI:

3 PUNTI PER LA VITTORIA - 1 PUNTO PER IL PAREGGIO - 0 PUNTI PER LA SCONFITTA

IN CASO DI PARITÀ DI PUNTEGGIO VALGONO I CRITERI IN ORDINE ELENCATI:

1. ESITO DEGLI INCONTRI DIRETTI
2. RISULTATO DELL'EVENTUALE GIOCO TECNICO (P.E. "SHOOTOUT: 1VS1", DA DISPUTARSI PRIMA DELLA GARA)
3. NUMERO DI GIOVANI CALCIATORI/CALCIATRICI COINVOLTI
4. MIGLIOR POSIZIONE NELLA CLASSIFICA DISCIPLINA E FAIR PLAY (P.E. NUMERO DI "GREEN CARD" ASSEGNATE)
5. SORTEGGIO



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 7 VS 7 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- ☒ LE PARTITE SI GIOCANO 5 VS 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

**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 DEROGA SU MOTIVATA RICHIESTA ALLEGATA AL REGOLAMENTO
LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DA TECNICI O DIRIGENTI REGOLARMENTE TESSERATI DALLA F.I.G.C. MESSI A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO.

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

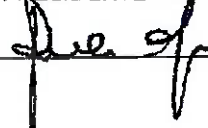
È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

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.

A.S.D. ARQUATESE
VALLINBOBBERA
SOCIETÀ 390
5061 ARQUATA SCRIVIA (AL)
P.IVA/C.F. 01484530068

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



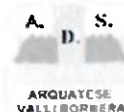
RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. stefano giommi

TEL. 3485606378





27° "MEMORIAL CARANDO"



EVENTO:		DATA:
27° "MEMORIAL CARANDO"		11/01/26
LUOGO:		CATEGORIA:
PALAZZETTO - ARQUATA SCRIVIA		PULCINI SECONDO ANNO
GIRONE A		GIRONE B
ARQUATESE AZZURRA		ARQUATESE BIANCA
DERTONA CG		CARROSIO
CARBONARA		VALLESCRIVIA

PROGRAMMA - GIRONI QUALIFICAZIONI

25,00			
14:00	ARQUATESE AZZURRA		DERTONA CG
14:25	ARQUATESE BIANCA		CARROSIO
14:50	DERTONA CG		ARQUATESE AZZURRA
15:15	CARROSIO		VALLESCRIVIA
15:40	ARQUATESE AZZURRA		CARBONARA
16:05	VALLESCRIVIA		ARQUATESE BIANCA

GIRONI FINALI

	GIRONE GOLD		GIRONE SILVER
	1° GIRONE A		PEGGIOR SECONDA
	1° GIRONE B		3° GIRONE A
	MIGLIORE SECONDA		3° GIRONE B
16:30	PEGGIOR SECONDA		3° GIRONE A
16:55	3° GIRONE A		3° GIRONE B
16:55	PEGGIOR SECONDA		3° GIRONE B
17:20	PREMIAZIONE SILVER		
17:45	1° GIRONE A		MIGLIORE SECONDA
18:10	MIGLIORE SECONDA		1° GIRONE B
18:35	1° GIRONE A		1° GIRONE B
19:00	PREMIAZIONE GOLD		



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCII

ART.1 ORGANIZZAZIONE

ARQUATESE VALLI BORBERA

LA SOCIETÀ

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE ☒ PROVINCIALE ☐ LOCALE ☐

DENOMINATO: 27° "MEMORIAL CARANDO"

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI ARQUATA SCRIVIA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 18 GENNAIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO SPORT ARQUATA SCRIVIA

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCII**

REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2017**

AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 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	59088	SAN BERNARDINO	920586
DETONA CG	204111	CARROSIO	68904
CARBONARA	953745	ACADEMY GENOVA	962629
VIGNOLESE	963180	ACC. CASALE	938744
PONTECURONE	75037		

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° 3 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
4 porte Descrizione: Si gioca 5>5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghezza 2 metri.



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.

**A.S.D. ARQUATESE
VALLI BORBERA**
via L. D'Adda 390
15061 ARQUATA SCRIVIA (AL)
P.IVA/C.F. 01484510068

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

[Firma]

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. STEFANO GIOMMI

TEL. 348506378



EVENTO:	DATA:
27° "MEMORIAL CARANDO"	18/01/26
LUOGO:	CATEGORIA:
PALAZZETTO - ARQUATA SCRIVIA	PRIMI CALCI



GIRONE A	GIRONE B	GIRONE C
DERTONA C.G.	CARROSIO	S. BERNANDO
ARQUATESE VB	VIGNOLESE	SOLE.
CARBONARA	GENOVA ACADEMY	ACC. CASALE
		PONTECURONE



Orario	Fase	Squadra 1	vs	Squadra 2
13:00-13:15	Girone A	DERTONA C.G.	vs	ARQUATESE VB
13:20-13:35	Girone B	CARROSIO	vs	VIGNOLESE
13:40-13:55	Girone C	S. BERNANDO SOL.	vs	ACC. CASALE
14:00-14:15	Girone A	DERTONA C.G.	vs	CARBONARA
14:20-14:35	Girone B	CARROSIO	vs	GENOVA ACADEMY
14:40-14:55	Girone C	S. BERNANDO SOL.	vs	PONTECURONE
15:00-15:15	Girone A	ARQUATESE VB	vs	CARBONARA
15:20-15:35	Girone B	VIGNOLESE	vs	GENOVA ACADEMY
15:40-15:55	Girone C	ACC. CASALE	vs	PONTECURONE

PAUSA - Classifiche

16:00-16:30	Girone BRONZO	3°A	vs	3°B
16:35-16:50	Girone BRONZO	3°B	vs	3°C
16:55-17:10	Girone BRONZO	3°C	vs	3°A
17:15-17:30	Girone ARGENTO	2°A	vs	2°B
17:35-17:50	Girone ARGENTO	2°B	vs	2°C
17:55-18:10	Girone ARGENTO	2°C	vs	2°A
18:15-18:30	Girone ORO	1°A	vs	1°B
18:35-18:50	Girone ORO	1°B	vs	1°C
18:55-19:10	Girone ORO	1°C	vs	1°A
19:15	PREMIAZIONI			



DUELLO

LE STATUE

10 giocatori

12x12 metri

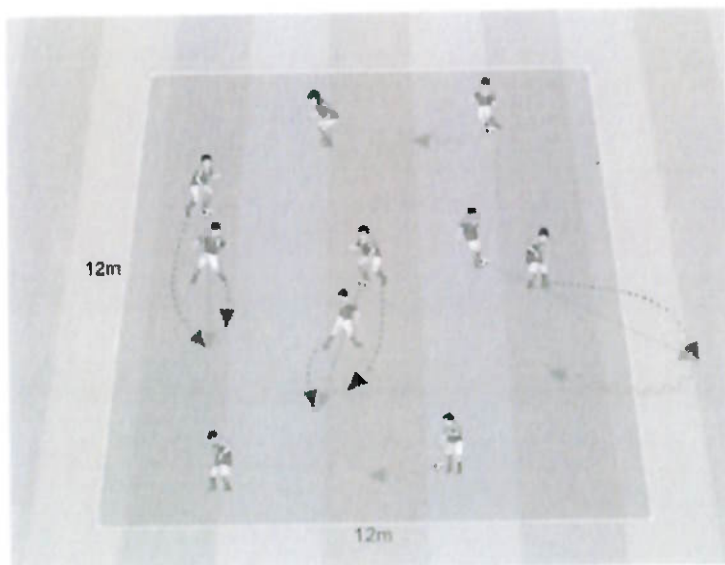
10 giocatori

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 frapportare 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



- Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
- Attività già predisposte prima inizio seduta
- Rinforzare giocatori in caso di necessità
- Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
- Gioco come maestro, permette trovare soluzioni

- Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Favorire gioco orientato al rischio
- Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti



SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO
CENTRI FEDERALI TERRITORIALI



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 con. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 con
– 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

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ARQUATESE VALLI BORBERA

VIA LIBARNA 390

CITTÀ ARQUATA SCRIVIA

CAP 15068

TEL 345606378

FAX

MAIL

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

☒ REGIONALE

☐ PROVINCIALE

☐ LOCALE

DENOMINATA: 27° "MEMORIAL CARANDO"

IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI ARQUATA SCRIVIA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 17 GENNAIO 2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: PALAZZETTO DELLO SPORT ARQUATA SCRIVIA

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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo e rispettivo
numero di matricola)

ARQUATESE VALLI BORBERA 53088, BUSALLA 75423, CARBONARA 953745, VALLESCRIVIA 949275, POZZOLESE 68016,

SAN BERNARDINO 920586, ACADEMY GENOVA 962629, LIGORNA 935634, ACCADEMIA CENTOGRIGIO 964070,

CAPRIATESE 915925

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

MATTINO GIRONI ALL'ITALIAN

POMERIGGIO 2 GIRONI A 3 E SUCCESSIVI ALTRI GIRONI A 3

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)

4 porte Descrizione: Si gioca 5>5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghezza 2 metri.

DUELLO: LE STATUE

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA



LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO



I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 6 MINUTI CIASCUNO



**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE CLASSIFICHE**

PARTECIPAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICO 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)

RECLAMI

VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.

ASSICURAZIONE

È 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

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.

**A.S.D. ARQUATESE
VALLI BORBERA**
via L. BERTINI, 390
15061 ARQUATA SCRIVIA (AL)
P.IVA/C.F. 01484510068

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ



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



15 minuti



12-172 minuti



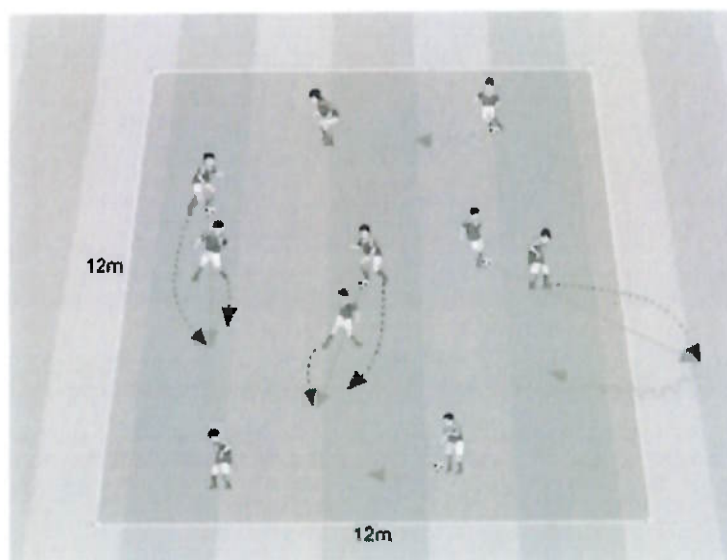
10 giocatori

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



- Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
- Attività già predisposte prima inizio seduta
- Rinforzare giocatori in caso di necessità
- Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
- Gioco come maestro, permette trovare soluzioni

- Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
- Sensibilizzare alla pratica extra calcio
- Favorire gioco orientato al rischio
- Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
- Inserire varianti





27° "MEMORIAL CARANDO"



	EVENTO:		DATA:
	27° "MEMORIAL CARANDO"		17/01/26
	LUOGO:		CATEGORIA:
	PALAZZETTO - ARQUATA SCRIVIA		PICCOLI AMICI
	PROGRAMMA MATTUTINO		
	SQUADRE PARTECIPANTI		
	ACCADEMIA CENTOGRIGIO		
	POZZOLESE		
	ARQUATESE VB		
	CARBONARA		
	VALLESCRIVIA		
	CAMPO A		
20,00			
10:00	VALLESCRIVIA		ARQUATESE VB
10:20	POZZOLESE		CARBONARA
10:40	ACCADEMIA CENTOGRIGIO		ARQUATESE VB
11:00	VALLESCRIVIA		POZZOLESE
11:20	ACCADEMIA CENTOGRIGIO		CARBONARA
11:40	ARQUATESE VB		POZZOLESE
12:00	CARBONARA		VALLESCRIVIA
12:20	ACCADEMIA CENTOGRIGIO		POZZOLESE
12:40	CARBONARA		ARQUATESE VB
13:00	ACCADEMIA CENTOGRIGIO		VALLESCRIVIA
13:20	PREMIAZIONI		



27° "MEMORIAL CARANDO"



EVENTO:		DATA:
27° "MEMORIAL CARANDO"		17/01/26
LUOGO:		CATEGORIA:
PALAZZETTO - ARQUATA SCRIVIA		PICCOLI AMICI
GIRONE A		GIRONE B
ARQUATESE VB		LIGORNA
BUSALLA		GENOVA ACADEMY
SAN BERNARDO SOLFERINO		CAPRIATESE

PROGRAMMA POMERIDIANO - GIRONI

20,00			
14:15	ARQUATESE VB		BUSALLA
14:35	LIGORNA		GENOVA ACADEMY
14:55	BUSALLA		ARQUATESE VB
15:15	GENOVA ACADEMY		CAPRIATESE
15:35	ARQUATESE VB		SAN BERNARDO SOLFERINO
15:55	CAPRIATESE		LIGORNA

GIRONI SECONDO TURNO

	GIRONE BIANCO		GIRONE BLU
	1° GIRONE A		ALTRA SECONDA
	1° GIRONE B		3° GIRONE A
	MIGLIORE SECONDA		3° GIRONE B
16:15	ALTRA SECONDA		3° GIRONE A
16:35	3° GIRONE A		3° GIRONE B
16:55	ALTRA SECONDA		3° GIRONE B
16:35	PREMIAZIONE BLU		
16:55	1° GIRONE A		MIGLIORE SECONDA
17:15	MIGLIORE SECONDA		1° GIRONE B
17:35	1° GIRONE A		1° GIRONE B
17:55	PREMIAZIONE BIANCO		

