



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 9 gennaio 2026

Protocollo: 106/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
IVREA CALCIO ASD  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

**Ivrea Cup – Primi Calci – 24/1 – 1/2/2026**

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.

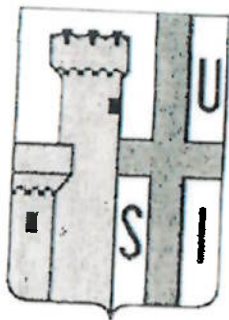
Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





**US IVREA CALCIO ASD**  
Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea  
P.IVA-C.F. 12139800010  
Matricola FIGC: 951393  
segreteria@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

## REGOLAMENTO PRIMI CALCI

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE

☒ REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☐ LOCALE

DENOMINATO: IVREA CUP  
CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 24/01/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ABOUT 8, IVREA

### 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 01/01/2017 AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL SESTO 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°14 DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 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"  
TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO



**ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI**

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETÀ
US IVREA ARANCIO 951393
US IVREA NERO 951393
COSSATO 943126
TORRI BIELLESI 917225
PONDERANO 38460
CHARVENSOD 80020

**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° 1 GIRONI DA N° 6 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

**DUELLO**

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

**ART.8 CLASSIFICHE**  
NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

**ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI  
LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 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 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 CALCIATORI DI QUESTA CATEGORIA CHE PERTANTO DOVRANNO SOGGIACERE AI PROVVEDIMENTI DEL GIUDICE SPORTIVO.

#### **ART.15 RECLAMI**

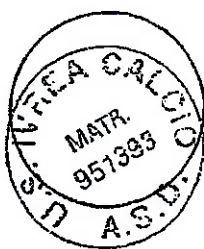
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA TASSA DI EURO 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO DELEGAZIONE DI COMPETENZA.

#### **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  
D'ERRICO BALDE CLAUDIO

**RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE**

SIG. REOLFI PATRIK  
TEL 3332610120





**SCUOLA  
CALCIO ELITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO



# PRIMI CALCI U 9

24 GENNAIO 2021

IVREA CALCIO NERO
COSSATO
TORRI BIELLESI
IVREA CALCIO ARANCIO
CHARVENSOD
PONDERANO

MATCH		ORARIO	RISULTATO
IVREA NERO	PONDERANO	14:00	
TORRI BIELLESI	COSSATO	14:00	
IVREA ARANCIO	CHARVENSOD	14:00	
COSSATO	IVREA ARANCIO	14:30	
TORRI BIELLESI	IVREA NERO	14:30	
CHARVENSOD	PONDERANO	14:30	
COSSATO	CHARVENSOD	15:00	
TORRI BIELLESI	PONDERANO	15:00	
IVREA ARANCIO	IVREA NERO	15:00	
TORRI BIELLESI	IVREA ARANCIO	15:30	
CHARVENSOD	IVREA NERO	15:30	
COSSATO	PONDERANO	15:30	
PONDERANO	IVREA ARANCIO	16:00	
CHARVENSOD	TORRI BIELLESI	16:00	
COSSATO	IVREA NERO	16.00	



LE GARE SI DISPUTERRANNO IN DUE TEMPI DA 10 MINUTI

IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ALBOUT IVREA



Jeep

GROWING  
YOUR DREAMS  
SINCE 1897



JUVENTUS  
ACADEMY ELITE  
IVREA





## DUELLO

## 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

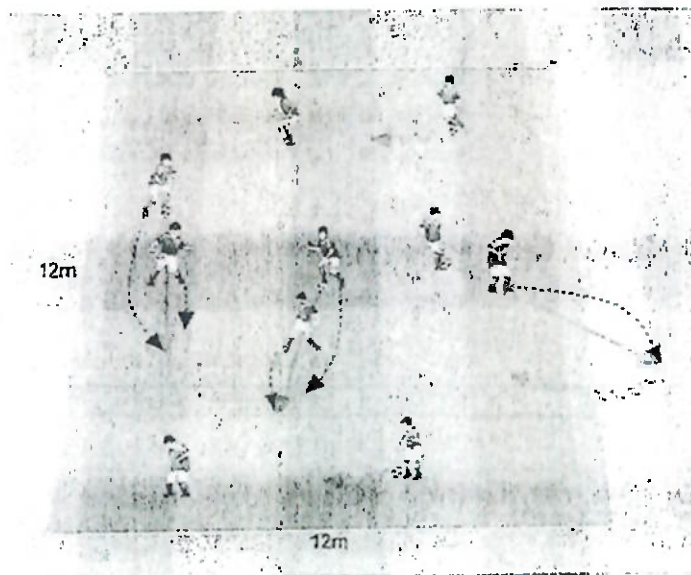
- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando 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).

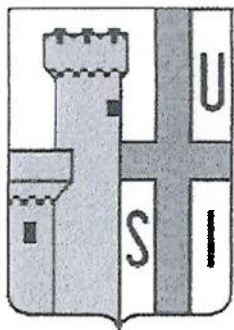


## Presupposti rappresentati



1. Condurre seduto "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduto
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permettet 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



US IVREA CALCIO ASD

Via Grande Torino, snc - 10015 Ivrea  
P.IVA-C.F. 12139800010  
Matricola FIGC: 951393  
segreteria@ivreacalcio.it - segreteria@pec.ivreacalcio.it

## REGOLAMENTO PRIMI CALCI

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ US IVREA CALCIO ASD INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE

☒ REGIONALE ☐ PROVINCIALE ☐ LOCALE

DENOMINATO: **IVREA CUP**  
CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO 01/02/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO **CASA IVREA VIA DELL'ABOUT 8, IVREA**

### 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 01/01/2017 AL 31/12/2018 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2019 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL SESTO 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°14 \_\_\_\_ DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI. NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI 10 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 "  
TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO





## ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETÀ
US IVREA CALCIO.951393
JUVENTUS F.C 24520
SI SPORT 913168
SPARTA NOVARA 940735
SUNO 940738
CHARVENSOD 80020
AYGREVILLE 933861

**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° 1 GIRONI DA N° 8 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

### DUELLO

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

ART.8 CLASSIFICHE  
NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE

ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE GARE SI SVOLGERANNO IN DUE TEMPI DELLA DURATA DI 12 MINUTI  
LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 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 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 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 50,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ ESSERE VERSATA AL COMITATO 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  
D'ERRICO DAVIDE CLAUDIO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE

SIG. REOLFI PATRIK  
TEL 3332610120



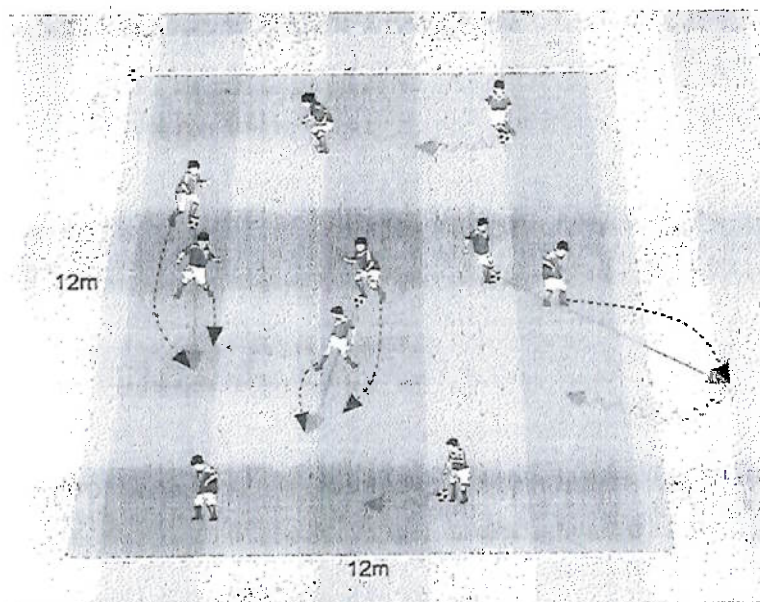
## DUELLO

### 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

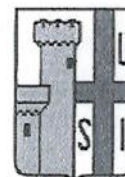
- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista 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



### PRIMI CALCI

01 FEBBRAIO 2026

AYGREVILLE
IVREA CALCIO
JUVENTUS F.C.
SI SPORT
SPARTA NOVARA
SUNO
CHARVENSOD

MATCH		ORARIO	RISULTATO
IVREA CALCIO	AYGREVILLE	14:00	
SI SPORT	JUVENTUS	14:00	
SPARTA NOVARA	SUNO	14:00	
CHARVENSOD	RIPOSA		
JUVENTUS	AYGREVILLE	14:30	
CHARVENSOD	IVREA CALCIO	14:30	
SUNO	SI SPORT	14:30	
SPARTA NOVARA	RIPOSA		
AYGREVILLE	SUNO	15:00	
SI SPORT	CHARVENSOD	15:00	
SPARTA NOVARA	IVREA CALCIO	15:00	
JUVENTUS	RIPOSA		
AYGREVILLE	SPARTA NOVARA	15:30	
JUVENTUS	IVREA CALCIO	15:30	
SUNO	CHARVENSOD	15:30	



SI SPORT	RIPOSA		
SISPORT	SPARTA NOVARA	16:00	
SUNO	IVREA CALCIO	16:00	
CHARVENSOD	JUVENTUS	16.00	
AYGREVILLE	RIPOSA		
JUVENTUS	SUNO	16:30	
AYGREVILLE	SI SPORT	16:30	
SPARTA NOVARA	CHARVENSOD	16:30	
IVREA CALCIO	RIPOSA		
IVREA CALCIO	SI SPORT	17:00	
SPARTA NOVARA	JUVENTUS	17:00	
CHARVENSOD	AYGREVILLE	17:00	
SUNO	RIPOSA		

LE GARE SI DISPUTERRANNO IN DUE TEMPI DA 10 MINUTI

IMPIANTO SPORTIVO CASA IVREA VIA DELL'ALBOUT IVREA



Jeep

GROWING  
YOUR DREAMS  
SINCE 1897



JUVENTUS  
ACADEMY ELITE  
IVREA

