



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 21 APRILE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
GOZZANO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale  
Torneo Primavera rossoblu – Primi calci – 26/04/2026**

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





Spett.le C. R. PIEMONTE V.D.A.  
LND - FIGC  
Via TIZIANO VECELLIO, 8  
Cap. 1012 Città TORINO

**RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali**

La Società ASDC GOZZANO Matricola 21990  
Via MADONNA DI LUZZARA n° SNC  
Città GOZZANO Provincia NO cap 28024  
Tel. 0322 913601 Fax \_\_\_\_\_ Mail sgsgozzano@gmail.com

**Chiede l'Autorizzazione per l'organizzazione e lo svolgimento del torneo**

Regionale  Provinciale  Locale

Denominato PRIMAVERA ROSSOBLU

Svolgimento: Dal 26/04/2026 Al 26/04/2026

**Riservato alle seguenti Categorie:**

- |                                                                            |                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Under 17 Anno 2009 - 2010                         | <input type="checkbox"/> Under 16 Anno 2010                                    |
| <input type="checkbox"/> Under 15 Anno 2011 - 2012                         | <input type="checkbox"/> Under 14 Anno 2012                                    |
| <input type="checkbox"/> Esordienti 1° Anno <u>01.01.2014 - 31.12.2014</u> | <input type="checkbox"/> Esordienti 2° Anno <u>01.01.2013 - 31.12.2013</u>     |
| <input type="checkbox"/> Esordienti Misti <u>01.01.2013 - 31.12.2014</u>   | <input checked="" type="checkbox"/> Primi Calci <u>01.01.2017 - 31.12.2018</u> |
| <input type="checkbox"/> Pulcini 1° anno <u>01.01.2016 - 31.12.2016</u>    | <input type="checkbox"/> Pulcini 2° Anno <u>01.01.2015 - 31.12.2015</u>        |
| <input type="checkbox"/> Pulcini Misti <u>01.01.2015 - 31.12.2016</u>      | <input type="checkbox"/> Altro _____                                           |

Responsabile organizzazione sig. RUGA LORENZO

Tel. 348 1161641

Data 19/03/2026



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

**REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**

**ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ ASDC GOZZANO

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

DENOMINATO: PRIMAVERA ROSSOBLU

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 26/04/2026

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: GOZZANO, VIA MADONNA DI LUZZARA

**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 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° 12 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
GOZZANO	21990	SESTESE	49030
ORNAVASSESE BIANCO	35390	BRIGA	75862
ORNAVASSESE NERO	35390	TRECATE	710531
BORGOLAVEZZARO	710839	ARONA	917181
TERNATESE	51880		
CASTELLANESE	530022		

**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° 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 GIOCHI DI TECNICA

DUELLO



**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 SUPLENTE 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 50,00; 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

*[Handwritten signature]*

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. RUGA LORENZO

TEL. 348 1161641



DOMENICA 26 APRILE 2026  
TORNEO "PRIMAVERA ROSSOBLU"

PRIMI CALCI 2017/18

GIRONE A	GIRONE B
GOZZANO	ORNAVASSO NERO
BORGOLAVEZZARO	SESTESE
ORNAVASSO BIANCO	BRIGA
TERNATE	TRECCATE
CASTELLANZESE	ARONA



PROGRAMMA DEL MATTINO

DUE TEMPI DA 8 MINUTI

ORA	CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO GIOCHI
09.00	Gozzano-Ornavassese Bianco	Ornavassese nero-Briga	GIOCHI DI TECNICA
09.20	Borgolavezzaro-Castellanzese	Sestese-Arona	Ornavassese Nero-Gozzano
09.40	Ternate-Gozzano	Treccate-Ornavassese Nero	
10.00	Borgolavezzaro-Ornavassese Bianco	Sestese-Briga	Ornavassese Bianco-Castell.
10.20	Ternate-Castellanzese	Treccate-Arona	
10.40	Gozzano-Borgolavezzaro	Ornavassese Nero-Sestese	Ternate-Treccate
11.00	Ternate-Ornavassese Bianco	Treccate-Briga	Borgolavezzaro-Arona
11.20	Castellanzese-Gozzano	Arona-Ornavassese Nero	Sestese-Briga
11.40	Ternate-Borgolavezzaro	Treccate-Sestese	
12.00	Castellanzese-Ornavassese Bianco	Arona-Briga	

PROGRAMMA DEL POMERIGGIO

DUE TEMPI DA 10 MINUTI

GIRONE ORO	GIRONE ARGENTO
1° girone A - X1	Peggior terza
1° girone B - X2	4° girone A
2° girone A - X3	4° girone B
2° girone B - X4	5° girone A
Miglior terza - X5	5° girone B
GRUPPO X	GRUPPO Y

ORA	CAMPO 1 Girone ORO	CAMPO 2 Girone ARGENTO	CAMPO GIOCHI
14.30	X1-X2	Y1-Y2	DUELLO
14.55	X3-X4	Y3-Y4	
15.20	X5-X1	Y5-Y1	
15.45	X2-X3	Y2-Y3	
16.10	X4-X5	Y4-Y5	
16.35	X1-X3	Y1-Y3	
17.00	X2-X5	Y2-Y5	
17.25	X4-X1	Y4-Y1	
17.50	X3-X5	Y3-Y5	
18.15	X2-X4	Y2-Y4	

# GIOCHI DI TECNICA

## LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



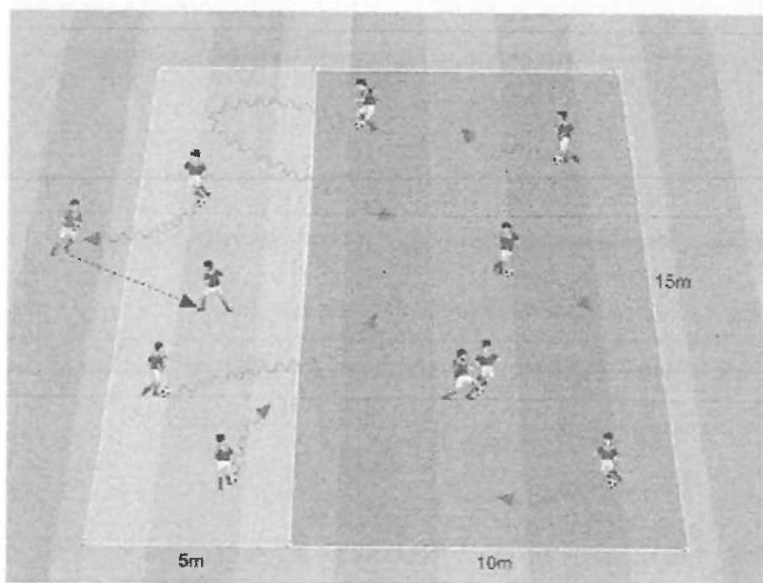
10 giocatori

### Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, giraffa e gorilla ecc.

### Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

### Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



### Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili

# DUELLO

## LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



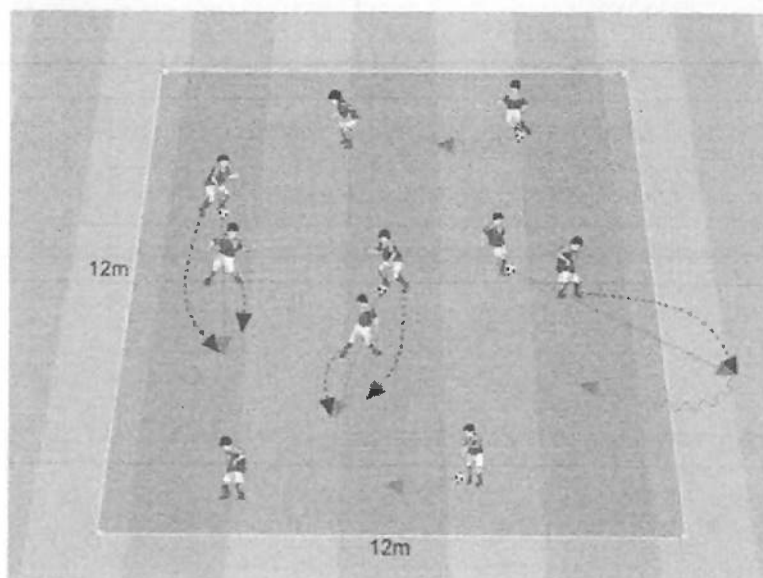
10 giocatori

### 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 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

