



PIEMONTE VALLE D'AOSTA

Data: 21 SETTEMBRE 2026

Protocollo: 61953/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ
POL. SAN GIACOMO
SEDE

OGGETTO: Autorizzazione Torneo Regionale
Torneo Picchiarello – Piccoli Amici - 27/09/2026

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. _____
LND - FIGC
Via _____
Cap _____ Città _____

RICHIESTA ORGANIZZAZIONE TORNEI Regionali Provinciali Locali

La Società _____ POLISPORTIVA SAN GIACOMO _____ Matricola 912159
Via _____ Viale Giulio Cesare 378/A _____ n° _____
Città _____ NOVARA _____ Provincia NO cap 28100
Tel. 3447599119 Fax _____ Mail polisportivasangiaco.com.calcio@gmail.com

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

Regionale ☒

Provinciale ☐

Locale ☐

Denominato _____ PICCHIARELLO _____

Svolgimento: Dal 27/09/2026 Al 27/09/2026

Riservato alle seguenti Categorie:

- | | |
|--|--|
| ☐ Under 17 Anno 2010 - 2011 | ☐ Under 16 Anno 2011 |
| ☐ Under 15 Anno 2012 - 2013 | ☐ Under 14 Anno 2013 |
| ☐ Esordienti 1°Anno 01.01.2015 - 31.12.2015 | ☐ Esordienti 2°Anno 01.01.2014 - 31.12.2014 |
| ☐ Esordienti Misti 01.01.2014 - 31.12.2015 | ☐ Primi Calci 01.01.2018 - 31.12.2019 |
| ☐ Pulcini 1°Anno 01.01.2017 - 31.12.2017 | ☐ Pulcini 2°Anno 01.01.2016 - 31.12.2016 |
| ☐ Pulcini Misti 01.01.2016 - 31.12.2017 | ☒ Altro PICCOLI AMICI |

Responsabile organizzazione sig. SALVATORE GIUSEPPE Tel. 3474870392

Safeguarding Sig. SCAGLIONE CRISTINA Tel. 3493713362

Data 16/09/2026

A.S.D. POLISPORTIVA SAN GIACOMO
Viale G. Cesare, 378/A
28100 NOVARA
P. IVA 01518100037
Cod. Fisc. 94018010038



POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA

Spett.le C.R. Piemonte VDA
Via Tiziano Vecellio, 8
10126 Torino (TO)

REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

LA SOCIETÀ **POLISPORTIVA SAN GIACOMO DI NOVARA**

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE ☒ **REGIONALE** ☐ **PROVINCIALE**
DENOMINATO: **PICCHIARELLO**

CHE SI DISPUTERÀ NEL GIORNO **27 SETTEMBRE 2026**

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: **SAN GIACOMO STADIUM VIA ARDEMAGNI 28100 NOVARA**

CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2020 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ.**

SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ'	MATRICOLA
Polisportiva San Giacomo	912159
Vigevano Calcio 1921	947034
Olimpia S.A.	920682
Accademia BMV	951386
Juventus Club	203021
Pernatese	36910

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

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

GIRONE UNICO ALL'ITALIANA CON MINI GARE DI SOLO ANDATA SENZA CLASSIFICA



Viale Giulio Cesare 378/A 28100 Novara
P. IVA 01516100037
E mail segrpolisportivasangiaco@gmail.com
www.sangiacomonovara.com



BASKIN
CALCIO, VOLLEY
PATTINAGGIO ARTISTICO
LABORATORIO MULTISPORT 2-5 ANNI



POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

☒ 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)

IL DUELLO

ALL'INTERNO DELLA STAZIONE DUELLO VENGONO SVOLTE ATTIVITÀ E SITUAZIONI DI GIOCO IVSI PROPOSTE SOTTO FORMA DI PARTITA O DI SFIDA INDIVIDUALE. LA CONTESA DELLA PALLA ED IL SUO DOMINIO COSTITUISCONO UN ELEMENTO FONDAMENTALE PER IL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI TECNICI PRESCELTI

LA GABBIA DEI LEONI

7 GIOCATORI SI POSIZIONANO ALL'INTERNO DEL QUADRATO, 5 DI QUESTI HANNO UNA PALLA, AGLI ALTRI VIENE DATA UNA CASACCA DA TENERE IN MANO. I 3 GIOCATORI RIMANENTI SI ISTEMANO ALL'ESTERNO DEL QUADRATO.

☒ LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

☒ I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 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 LUDICI 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.

Viale Giulio Cesare 378/A 28100 Novara
P. IVA 01516100037
E mail segrpolisportivasangiaco@gmail.com
www.sangiacomonovara.com



BASKIN
CALCIO, VOLLEY
PATTINAGGIO ARTISTICO
LABORATORIO MULTISPORT 2-5 ANNI

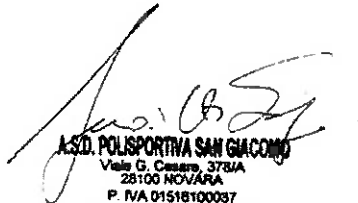




POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG.: SALVATORE GIUSEPPE TEL. 3474870392

RESPONSABILE SAFEGUARDING SIG.RA: SCAGLIONE CRISTINA TEL. 3493713362


A.S.D. POLISPORTIVA SAN GIACOMO
Viale G. Cesare, 378/A
28100 NOVARA
P. IVA 01516100037
Cod. Fisc. 94016010038

27 SETTEMBRE PICCHIARELLO (2020)					
ORE	MINI GARA	CAMPO	ORE	MINI GARA	CAMPO
15:00	OLIMPIA S.A. - ACC. BMV	1	15:25	OLIMPIA S.A. - PERNATESE	1
15:00	PERNATESE - S.GIACOMO	2	15:25	ACC.BMV - JUVENTUS CLUB	2
15:00	JUVENTUS CLUB - VIGEVANO	3	16:15	S.GIACOMO - ACC. BMV	1
15:50	VIGEVANO - S.GIACOMO	1	16:15	PERNATESE - VIGEVANO	2
15:50	JUVENTUS CLUB - OLIMPIA S.A.	2	17:05	OLIMPIA S.A. - S.GIACOMO	1
16:40	JUVENTUS CLUB - PERNATESE	1	17:05	ACC. BMV - VIGEVANO	2
16:40	OLIMPIA S.A. - VIGEVANO	2	17:35	JUVENTUS CLUB S.GIACOMO	2
17:35	ACC. BMV - PERNATESE	1			
18:00	PREMIAZIONI				

GIRONE UNICO
SAN GIACOMO
OLIMPIA S.A.
PERNATESE
ACC. BMV
JUVENTUS CLUB
VIGEVANO

LE MINI GARE SARANNO ALTERNATE AI GIOCHINI LUDICI/DIDATTICI


A.S.D. POLISPORTIVA SAN GIACOMO
Viale G. Cesare, 378/A
28100 NOVARA
P. IVA 01516100037
Cod. Fisc. 94016010038



Viale Giulio Cesare 378/A 28100 Novara
P. IVA 01516100037
E mail segrpolisportivasangiaco@gmail.com
www.sangiacomonovara.com



BASKIN
CALCIO, VOLLEY
PATTINAGGIO ARTISTICO
LABORATORIO MULTISPORT 2-5 ANNI



POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA

DUELLO

LE STATUE



15 minuti



12x12 metri



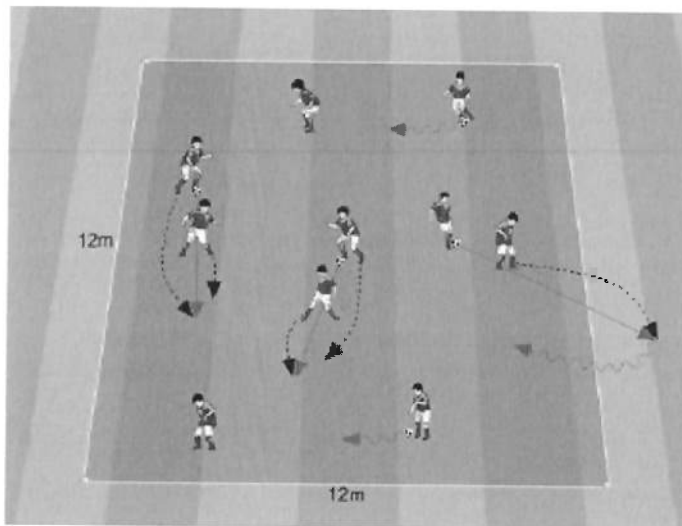
10 giocatori

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).

Variente 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



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





POLISPORTIVA SAN GIACOMO NOVARA

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



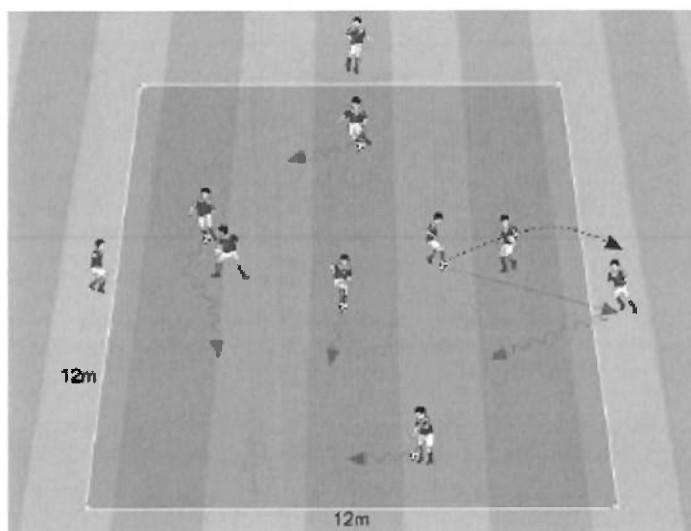
10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione e, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca).
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato).



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variente per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrare in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti

Viale Giulio Cesare 378/A 28100 Novara
P. IVA 01516100037
E mail segrpolisportivasangiaco@gmail.com
www.sangiacomonovara.com



BASKIN
CALCIO, VOLLEY
PATTINAGGIO ARTISTICO
LABORATORIO MULTISPORT 2-5 ANNI

COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI

15 minuti

12x12 metri

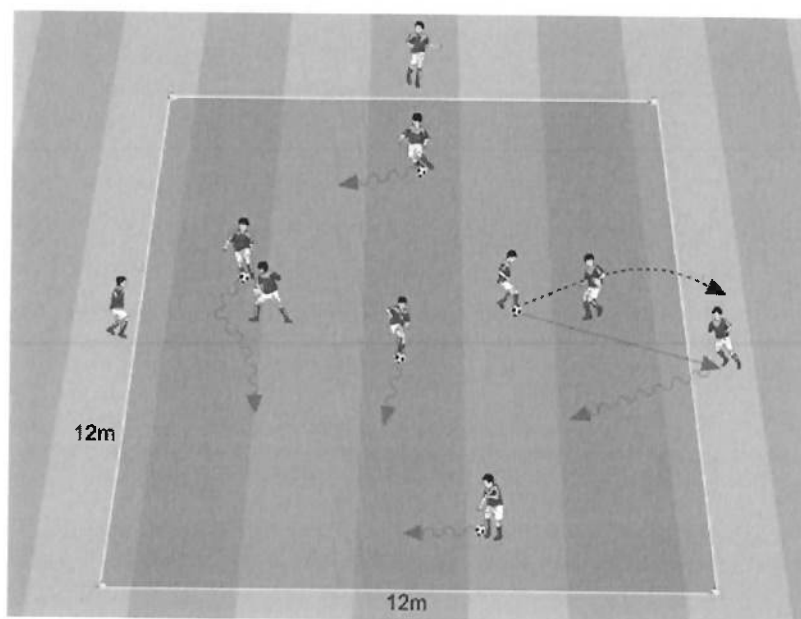
10 giocatori

Descrizione

7 giocatori si posizionano all'interno del quadrato, 5 di questi hanno una palla, agli altri viene data una casacca da tenere in mano. I 3 giocatori rimanenti si sistemano all'esterno del quadrato.

Regole

- Chi ha la casacca in mano ha il compito di rubare il pallone ai giocatori in conduzione, se ci riesce, si effettua un cambio di ruolo (e conseguente scambio di casacca)
- Se un giocatore con palla lo desidera o ritiene opportuno, può trasmettere il pallone ad uno dei compagni posizionati all'esterno del campo andando ad invertire le posizioni e i ruoli di gioco (chi ha trasmesso palla, esce dal campo, chi l'ha ricevuta, deve entrare nel quadrato)

**Possibile ambientazione**

Il giocatore con la palla (la bistecca) è il ranger, chi ha la casacca è il leone, chi aspetta fuori è l'aiutante del ranger. Il leone vuole cercare di prendere la merenda del ranger.

Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.

**Presupposti rappresentati**

- Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
- Favorire comprensione degli spazi di gioco
- Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
- Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
- Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
- Favorire la comunicazione tra pari
- Stimolare conoscenza dello sport
- Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
- Ambiente permette a tutti il successo
- Inserire varianti

DUELLO

LE STATUE


15 minuti


12x12 metri

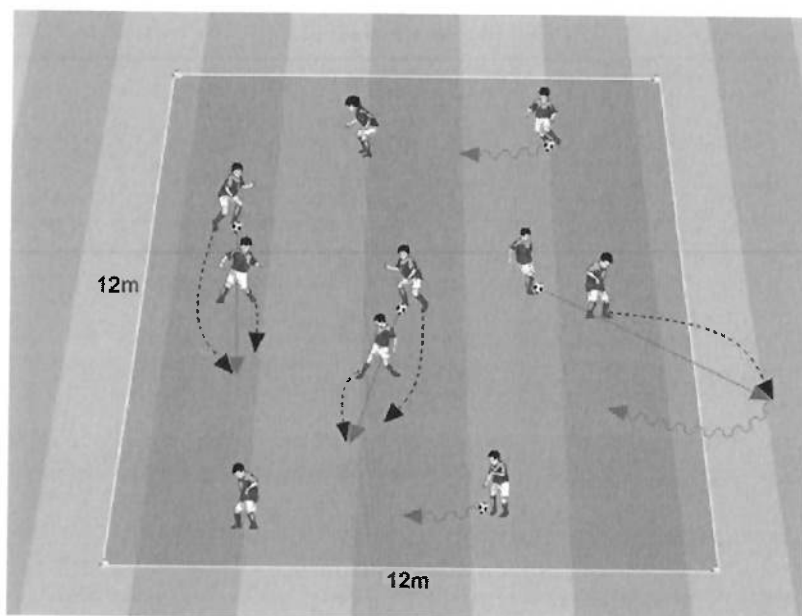

10 giocatori

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



- 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



Modulo informativo - Piano dei servizi sanitari

Questo modulo è stato sviluppato per supportare gli organizzatori a conformarsi alle necessità di tutela della salute previste dalla normativa statale vigente e dalla specifica *Guida SGS* per l'organizzazione dei tornei societari.

Il modulo deve essere compilato dall'organizzatore e inviato allo staff delle squadre ospiti prima dell'inizio del Torneo.

Una copia deve essere altresì allegata alla regolamentazione del torneo.

Campo di Gioco Comunale di via Ardemagni

Indirizzo via Ardemagni snc

Città Novara

Provincia NO Tel 3384483114

mail dgsangiacomo@gmail.com

• L'organizzazione prevede la presenza di un medico abilitato a bordo campo in occasione delle gare: SI ☐ NO ☒

• L'organizzazione prevede la presenza della/e ambulanza/e per i giocatori e i direttori di gara: SI ☐ NO ☒

• L'organizzazione ha verificato la presenza e corretta manutenzione del defibrillatore/i oltre alla segnalazione dell'ubicazione: SI ☒ NO ☐

• è presente personale formato al suo utilizzo: SI ☒ NO ☐

• L'organizzazione dispone di un piano di evacuazione scritto e noto a tutto il personale dello stadio/impianto: SI ☐ NO ☒

• Recapiti dell'ospedale di emergenza più vicino alla sede di gara:

Nome: Ospedale Maggiore della Carità

Indirizzo/località: corso mazzini, 18 Novara

Numero di telefono di emergenza 112

Tempo necessario per raggiungere l'ospedale (minuti/mezzo):

5 Minuti

• Contatti del medico di riferimento della società

Mail polisporivasangiacomo.calcio@gmail.com

Tel 3297444967

• Contatti responsabile dell'organizzazione dell'evento

Mail bnsndr7@gmail.com

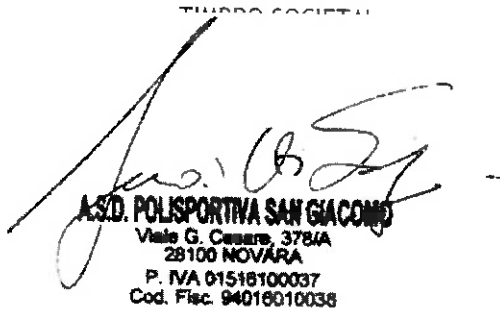
Tel 3496185209

- **Piano di evacuazione**

Si prega di descrivere in dettaglio o di allegare alla presente il piano di evacuazione dello stadio in caso di emergenze.

E' disponibili un uscita di emergenza utilizzabile, anche per eventuale accesso autoambulanza e mezzi di emergenza, posta sul fronte strada di via Ardemagni, la stessa via di fuga e accessibile sia dal campo che dalla tribuna.
Inoltre nella struttura sono presenti ulteriori due vie di fuga sempre con accesso da via Ardemagni, una posizionata al centro della struttura dove c'è l'ingresso del pubblico e una posizionata all'ingresso degli spogliatoi per atleti arbitri e dirigenti.
Tutti i presenti nella struttura possono usufruire di qualsiasi via di fuga sopra menzionata.

THORO SOCIETÀ



A.S.D. POLISPORTIVA SAN GIACOMO
Viale G. Cesare, 378/A
28100 NOVARA
P. IVA 01518100037
Cod. Fisc. 94018010038