



Roma, 10 Marzo 2024

Prot. 22791.20 fl

Spett.le
AREA CALCIO ANDORA A.S.D.
Via Marco Polo, snc
17051 Andora (SV)

Spett.le
Comitato Regionale Liguria LND - FIGC
Via Dino Col, 4/4
16149 GENOVA

Oggetto: **Torneo Nazionale: "Pasqua in Riviera"**
Organizzato dalla Società: AREA CALCIO ANDORA A.S.D.
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: il 30/03/2024

La F.I.G.C. Settore Giovanile e Scolastico esaminato il Regolamento inviato autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

La presente autorizzazione non implica in nessun caso la concessione dell'utilizzo del logo della FIGC. Inoltre, lo svolgimento del Torneo non deve creare difficoltà allo svolgimento delle attività Ufficiali Federali. Pertanto, in caso di concomitanza o sovrapposizione di gare dello stesso con le attività Ufficiali Federali la precedenza, come previsto dalla normativa vigente è data alle attività Ufficiali.

Cordiali saluti

IL SEGRETARIO

Vito Di Girola

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE

Vito Tisci

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ AREA CALCIO ANDORA A.S.D. - 947203

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DENOMINATO: "PASQUA IN RIVIERA" - 1ª Edizione

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 30 marzo 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MARCO POLO sito in Via Marco Polo, sn - Andora (SV).



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 01/01/2015 AL 31/12/2016 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 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° 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 **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 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 TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AL GIOCO LUDICO

ART.6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

AL TORNEO PRENDERANNO PARTE LE SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
TORINO FC 951112	VADO FC 53960	U.S. ALBENGA 933064	S.FILIPPO NERI 62822
CISANO A.S.D. 953683	BAIA ALASSIO AUX. 930077	GOLFO DIAN. 1923 952768	CERIALE PR. CAL. 918832
VALLECROSIA AC. 953209	A.C. ANDORA ASD 947203		

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° 02 GIRONI DA N° 05 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 PARTITA A DISTANZA - SFIDA A COPPIE (vds. schede allegate).

ART.8 CLASSIFICHE

NON SONO PREVISTE 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 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4
- LE PARTITE SI GIOCANO 4 > 4 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 15 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 20; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO 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
AGA Ndricim
Area Calcio Andora A.S.D.
Sede Legale: Via Marco Polo s.n.c.
47051 Andora (SV)
P.I. e C.F. 01747460093

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. CELANO Francesco

TEL. 334/9338926



"PASQUA IN RIVIERA"

1[^] edizione

Andora (SV), Via Marco Polo

30 marzo 2024

Primi Calci 2015



Girone A
TORINO FC
A.C. ANDORA
S. FILIPPO NERI YEPP
CERIALE PROGETTO CALCIO
VALLECROSIA ACADEMY



Girone B
VADO FC
BAIA ALASSIO AUXILIUM
GOLFO DIANESE 1923
CISANO A.S.D.
U.S. ALBENGA

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
A	09:30	A.C. ANDORA	S. FILIPPO NERI		1
	10:15	TORINO FC	CERIALE		
	11:00	A.C. ANDORA	VALLECROSIA		
	11:45	S. FILIPPO NERI	CERIALE		
	12:30	TORINO FC	VALLECROSIA		

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
B	09:30	BAIA ALASSIO	ALBENGA U.S.		2
	10:15	GOLFO DIANESE	CISANO A.S.D.		
	11:00	VADO FC	BAIA ALASSIO		
	11:45	GOLFO DIANESE	ALBENGA U.S.		
	12:30	VADO FC	CISANO A.S.D.		

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
A	14:30	A.C. ANDORA	CERIALE		1
	15:15	S. FILIPPO NERI	VALLECROSIA		
	16:00	A.C. ANDORA	TORINO FC		
	16:45	CERIALE	VALLECROSIA		
	17:30	TORINO FC	S. FILIPPO NERI		

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
B	14:30	GOLFO DIANESE	BAIA ALASSIO		2
	15:15	VADO FC	ALBENGA U.S.		
	16:00	BAIA ALASSIO	CISANO A.S.D.		
	16:45	GOLFO DIANESE	VADO FC		
	17:30	CISANO A.S.D.	ALBENGA U.S.		



PARTITA A DISTANZA

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale



15 minuti



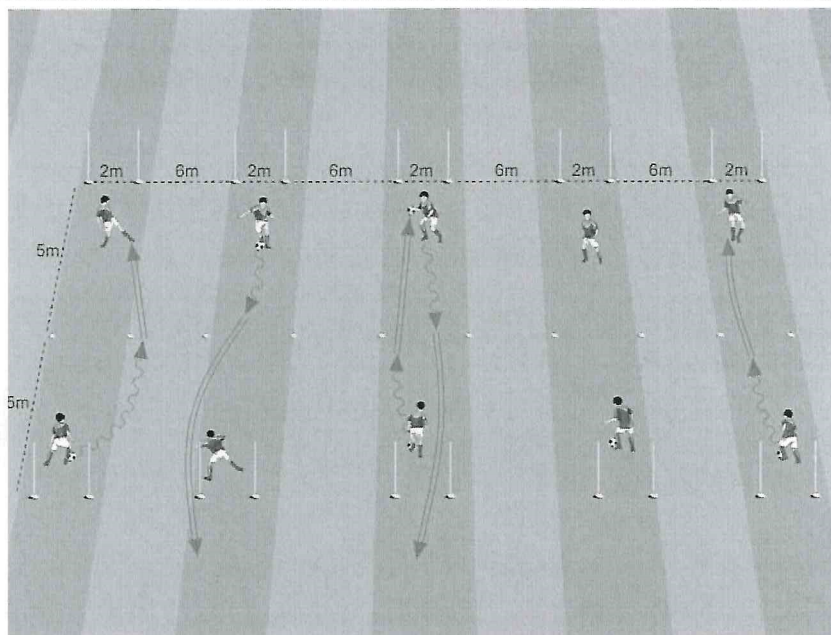
30x10 metri

Descrizione

I giocatori vengono divisi a coppie, un pallone per coppia, ogni giocatore difende una porta (larga 2m). Si svolge un'attività di tiro in porta alternato nel quale ogni giocatore ha l'obbligo di rimanere all'interno della propria metà campo (definita attraverso dei delimitatori).

Regole

- Il giocatore in possesso di palla può muoversi liberamente all'interno della sua metà campo scegliendo la posizione dalla quale cercare di fare gol. L'azione di tiro non può essere fermata attraverso un contrasto in quanto ogni giocatore ha l'obbligo di rimanere all'interno della propria metà campo. Per intercettare il tiro dell'avversario è concesso l'utilizzo delle mani.
- Una volta che i giocatori hanno compreso le dinamiche di gioco viene assegnato un tempo massimo per il possesso della palla prima di effettuare il tiro (ad esempio, 6 secondi). Se il possesso del pallone perdura oltre il tempo limite, si effettua un cambio di possesso dello stesso tra i due giocatori. Qualora il pallone esca dal campo di gioco, il tempo dell'azione viene calcolato dal momento in cui il giocatore rientra con lo stesso all'interno della sua metà campo.



CALCIO DI STRADA

SFIDE A COPPIE


15 minuti


12x20 metri


10 giocatori

Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "I Bomber". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno una durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa preparazione del materiale (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle 2 proposte presentate ed segue le indicazioni fornite nella spiegazione. Ogni coppia ha un pallone. Il campo prevede 2 righe di 6 coni (distanziati 4 metri l'uno dall'altro) posizionate a 12 metri di distanza tra di loro.

Regole

- **Gioco 1 - COLPISCI IL BERSAGLIO:** ogni giocatore della coppia si posiziona in prossimità di un cono (i 2 coni con i quali gioca ogni coppia sono posizionati uno di fronte all'altro). A turno, uno dei due giocatori, calcia la palla in direzione del cono avversario cercando di abbatterlo. Chi riesce ad abbattere il cono avversario, totalizza un punto. L'avversario non può difendere il proprio cono ma deve posizionarsi in attesa dietro allo stesso, predisponendosi al controllo di palla per effettuare rapidamente il proprio turno di tiro.
- **Gioco 2 - I BOMBER:** ogni giocatore si posiziona in mezzo a due coni che delimitano la porta da difendere. Ogni coppia gioca con un pallone. I giocatori devono alternarsi al tiro cercando di realizzare un gol nella porta difesa dall'avversario. I portieri possono parare il tiro dell'avversario con la mani. Il tiro va effettuato in prossimità della propria linea di porta. L'altezza della porta viene considerata pari all'altezza del giocatore che la difende.
- Le porte sono adiacenti (il palo di una corrisponde con quello della porta vicina). Dopo alcuni minuti si cambiano le coppie di giocatori.

