



Roma, 15 Gennaio 2024

Prot. 17149.20 fl

Spett.le  
A.C. MAGENTA  
Via dello Stadio, 27  
20013 Magenta (MI)

Spett.le  
Comitato Regionale Lombardia LND - FIGC  
Via R. Pitteri, 95/2  
20134 MILANO

**Oggetto: Torneo Nazionale: "Memorial Giancarlo Airaghi"**

**Organizzato dalla Società: A.C. MAGENTA**

**Categoria di partecipazione: Primi Calci**

**Periodo di svolgimento: il 05/05/2024**

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 Giada

IL PRESIDENTE  
Vito Tisè

Come da correzioni apportate al regolamento

**Federazione Italiana Giuoco Calcio**  
Settore Giovanile e Scolastico

Via Po 36, 00198 Roma - +39 06 84913063 - [tornei.sgs@figc.it](mailto:tornei.sgs@figc.it)  
[www.figc.it/it/giovani/](http://www.figc.it/it/giovani/) - P.Iva 0135781001



# ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA CALCIO MAGENTA

Fondazione 1945 - Annata 1947-48 Serie B Nazionale

Sede e Campo Sportivo: Via dello Stadio, 27 - 20013 MAGENTA (MI)  
Tel./Fax 02 97 29 98 95  
C.F. 86004950159 - P.IVA 06385320152



## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ A.C.MAGENTA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DEGNOMINATO: "MEMORIAL ANGELO AIRAGHI"

IN COLLABORAZIONE CON

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 05/05/2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: COMUNALE N.1 - VIA DELLO STADIO, 27 - 20013 MAGENTA (MI)

### 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° 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 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
64114 MAGENTA	918780 ALCIONE	55690 VILLA CORTESE	74812 UNION NOVARA
945173 TRITIUM (A)	940735 SPARTA NOVARA	947463 COMO	945530 PAVIA
949510 M.F.A.	23390 CLUB MILANO	932361 VARESINA	917294 CANEGRATE
205826 MAZZO 80	675786 VIS NOVA	947084 CALCIO LECCO	943168 SISPORT (TO)
930022 CASTELLANZESE	49030 SETESE	945173 TRITIUM (B)	676148 ALDINI

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 FINALE)

IL TORNEO SI SVOLGERÀ CON LA SEGUENTE FORMULA

#### PARITTE

SARANNO FORMATI N° 5 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

**GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO)** DI SCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO IL GUADO - LE STATUE **(VEDI ALLEGATI)**

### 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 10 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 20,00; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA ALLA CONTROPARTE  
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRÀ 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MURA SAMUELE

TEL. 3923413226

**A.C.MAGENTA**  
**MEMORIAL "GIANCARLO AIRAGHI" 2.EDIZIONE**  
**CATEGORIA PRIMI CALCI**  
**CALENDARIO 05 MAGGIO 2024**

- Ore 11.00 GIR.A   MAGENTA-ALDINI
- Ore 11.00 GIR.A   TRITIUM SQ.A- M.F.A.
- Ore 11.00 GIR.B   ALCIONE-SPARTA NOVARA
- Ore 11.00 GIR.B   CLUB MILANO-VILLA CORTESE
- Ore 11.30 GIR.C   COMO-VARESINA
- Ore 11.30 GIR.C   UNION NOVARA-PAVIA
- Ore 11.30 GIR.D   CANEGRATE-MAZZO 80
- Ore 11.30 GIR.D   VIS NOVA -LECCO
- Ore 12.00 GIR.E   SISPORT-CASTELLANZESE
- Ore 12,00 GIR.E   SESTESE-TRITIUM SQ.B
- Ore 14.30 GIR.A   MAGENTA-TRITIUM SQ.A
- Ore 14.30 GIR.A   ALDINI-M.F.A.
- Ore.14.30 GIR.B   ALCIONE-CLUB MILANO
- Ore 14.30 GIR.B   SPARTA NOVARA-VILLA CORTESE
- Ore 15.00 GIR.C   COMO-UNION NOVARA
- Ore 15.00 GIR.C   VARESINA-PAVIA
- Ore 15.00 GIR.D   CANEGRATE- VIS NOVA
- Ore 15.00 GIR.D   MAZZO 80-LECCO
- Ore 15.30 GIR.E   SISPORT-SESTESE
- Ore 15.30 GIR.E   CASTELLANZESE-TRITIUM SQ.B
- Ore 16.00 GIR.A   MAGENTA- M.F.A.
- Ore 16.00 GIR.A   ALDINI-TRITIUM SQ.A
- Ore 16.00 GIR.B   ALCIONE-VILLA CORTESE



Ore 16.00 GIR.B SPARTA NOVARA-CLUB MILANO

Ore.16.30 GIR.C COMO-PAVIA

Ore.16.30 GIR.C VARESINA-UNION NOVARA

Ore 16.30 GIR.D CANEGRATE-LECCO

Ore.16.30 GIR.D MAZZO 80-VIS NOVA

Ore 17.00 GIR.E SISPORT-TRITIUM SQ.B

Ore 17.00 GIR.E CASTELLANZESE-SESTESE



**Ore 17.30 PREMIAZIONI PER TUTTE LE SQUADRE**







## DUELLO

### LE STATUE

  
10 minuti

  
12x12 metri

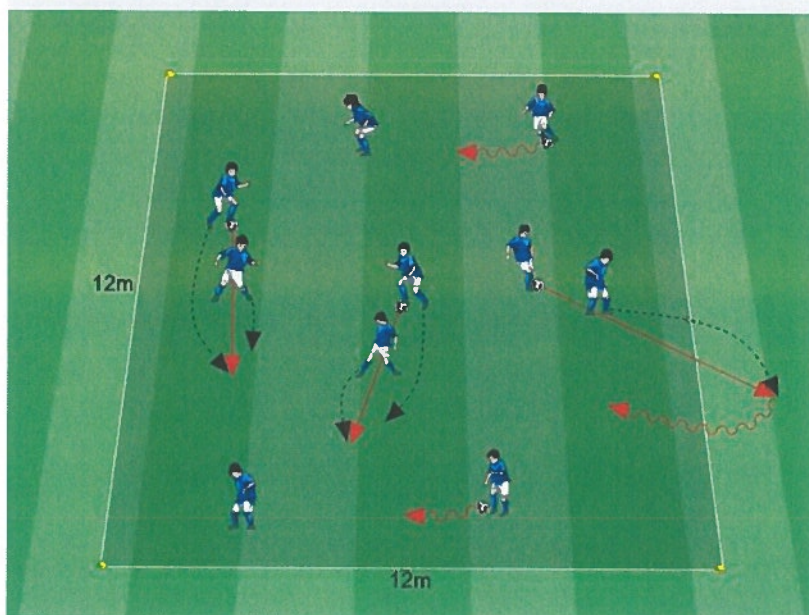
  
10 giocatori

#### 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).





## SCOPRIRE IL MOVIMENTO

### IL GUADO



10 minuti



15x15 metri



10 giocatori

#### Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

#### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.

