



Roma, 28 Maggio 2024

Prot. 29735.20 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: "Coppa Valmerula"**
Organizzato dalla Società: AREA CALCIO ANDORA A.S.D.
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: il 09/06/2024

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 Spina

Come da correzioni apportate al regolamento

IL PRESIDENTE
Vito Tisci

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI



ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ _____ AREA CALCIO ANDORA A.S.D.

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE **NAZIONALE**

DENOMINATO: COPPA VALMERULA 2024

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 09 GIUGNO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MARCO POLO sito in via Marco Polo, sn - 17051 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	A.C. ANDORA ASD 947203	US ALBENGA 933064	SAN FILIPPO NERI A 62822
GASSINO S.RAFF. 20820	ONEGLIA CALCIO 942978	F.B.C. FINALE 665041	SAN FILIPPO NERI B 62822

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 **2 VOLTE** N° 02 GIRONI DA N° 04 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

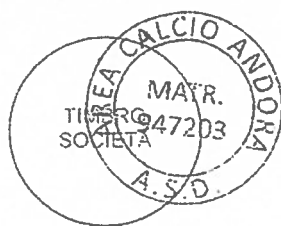
EVENTUALI RECLAMI DOVRANNO ESSERE PRESENTATI ENTRO 30 MINUTI DALLA FINE DELLA GARA ACCOMPAGNATI DALLA
TASSA DI EURO 50; COPIA DEL RECLAMO DOVRA ESSERE CONSEGNATA ALLA CONTROPARTE
SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA' ESSERE VERSATA AL COMITATO DI COMPETENZA

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 Ndrjam
Area Calcio Andora A.S.D.
Sede Legale Via Marco Polo s.n.c.
17051 Andora (SV)
P.I. e C.F. 0174746093

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. CELANO Francesco

TEL. 334/9338926

	<h1>"COPPA VALMERULA"</h1> <h2>2024</h2> <p>Andora (SV) 09 giugno 2024</p> <p><i>Primi calci 2016</i></p>	
---	---	---

MATTINO

Girone A
A.C. ANDORA
S. FILIPPO NERI YEPP "A"
FINALE
GASSINO SAN RAFFAELE



Girone B
TORINO FC
U.S. ALBENGA
S. FILIPPO NERI YEPP "B"
ONEGLIA CALCIO

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
A	08:30	A.C. ANDORA	S. FILIPPO NERI A		1
B	09:15	TORINO FC	ALBENGA		
A	10:00	A.C. ANDORA	GASSINO S. RAFF.		
B	10:45	TORINO FC	ONEGLIA CALCIO		
A	11:30	S. FILIPPO NERI A	GASSINO S. RAFF.		
B	12:15	ONEGLIA CALCIO	ALBENGA		

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
A	08:30	GASSINO S. RAFF.	FINALE		2
B	09:15	SAN FILIPPO B	ONEGLIA CALCIO		
A	10:00	FINALE	S. FILIPPO NERI A		
B	10:45	S. FILIPPO NERI B	ALBENGA		
A	11:30	A.C. ANDORA	FINALE		
B	12:15	S. FILIPPO NERI B	TORINO FC		

2 tempi da 10 minuti

STADIO MARCO POLO – Via Marco Polo sn, ANDORA (SV)



POMERIGGIO

Girone BIANCO
TORINO FC
A.C. ANDORA
S. FILIPPO NERI YEPP "B"
ONEGLIA CALCIO



Girone AZZURRO
U.S. ALBENGA
S. FILIPPO NERI YEPP "A"
FINALE
GASSINO SAN RAFFAELE

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
BIANCO	14:00	TORINO FC	A.C. ANDORA		1
AZZ.	14:45	U.S. ALBENGA	S. FILIPPO NERI YEPP "A"		
BIANCO	15:30	ONEGLIA CALCIO	TORINO FC		
AZZ.	16:15	GASSINO S. RAFF.	U.S. ALBENGA		
BIANCO	17:00	ONEGLIA CALCIO	A.C. ANDORA		
AZZ.	17:45	GASSINO S. RAFF.	S. FILIPPO NERI YEPP "A"		

GIRONE	ORARIO	SQUAD. "A"	SQUAD. "B"	RISULTATO	CAMPO
BIANCO	14:00	S. FILIPPO NERI YEPP "B"	ONEGLIA CALCIO		2
AZZ.	14:45	FINALE	GASSINO S. RAFF.		
BIANCO	15:30	A.C. ANDORA	S. FILIPPO NERI YEPP "B"		
AZZ.	16:15	S. FILIPPO NERI YEPP "A"	FINALE		
BIANCO	17:00	S. FILIPPO NERI YEPP "B"	TORINO FC		
AZZ.	17:45	FINALE	U.S. ALBENGA		

al termine premiazione sul campo per tutti i partecipanti

STADIO MARCO POLO – Via Marco Polo sn, ANDORA (SV)



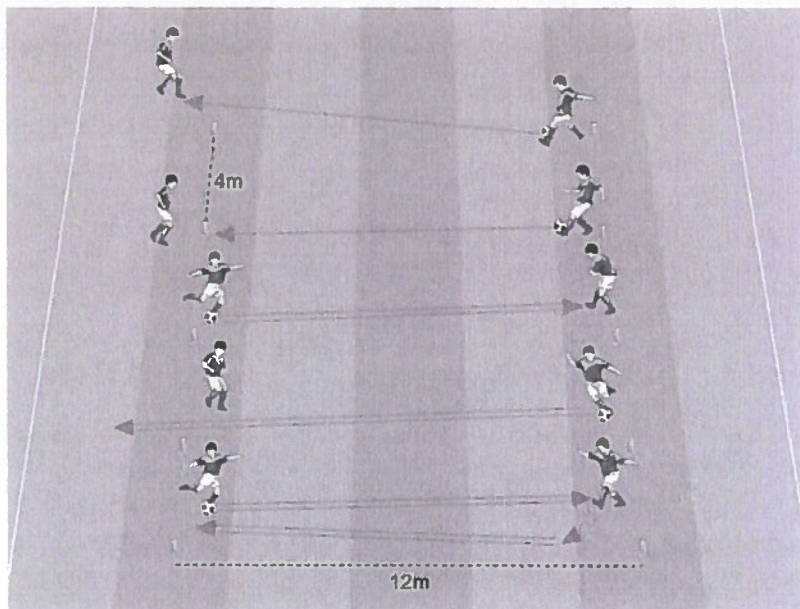
SFIDE A COPPIE

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale

15 minuti 12x20 metri

Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "1 Goleador". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno una durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa organizzazione del campo (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle 2 proposte presentate, segue le indicazioni fornite nella spiegazione e prevede un naturale distanziamento tra giocatori. Ogni coppia ha un pallone. Il campo prevede 2 righe di 5 coni ciascuna (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 abatterlo. 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 GOLEADOR**

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 le 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.

- Dopo alcuni minuti di giochi si cambiano le coppie di giocatori.

Possibile ambientazione

- "Marco va a giocare da Luigi che ha un giardino molto grande, un pallone e 4 annaffiatori da utilizzare per fare da bersaglio o da palo per le porte".



Ambito
CONOSCENZA DEL GIOCO

Contenitore
CALCIO DI STRADA

Categoria
PRIMI CALCI

PARTITA A DISTANZA

Adattato al protocollo per l'allenamento individuale

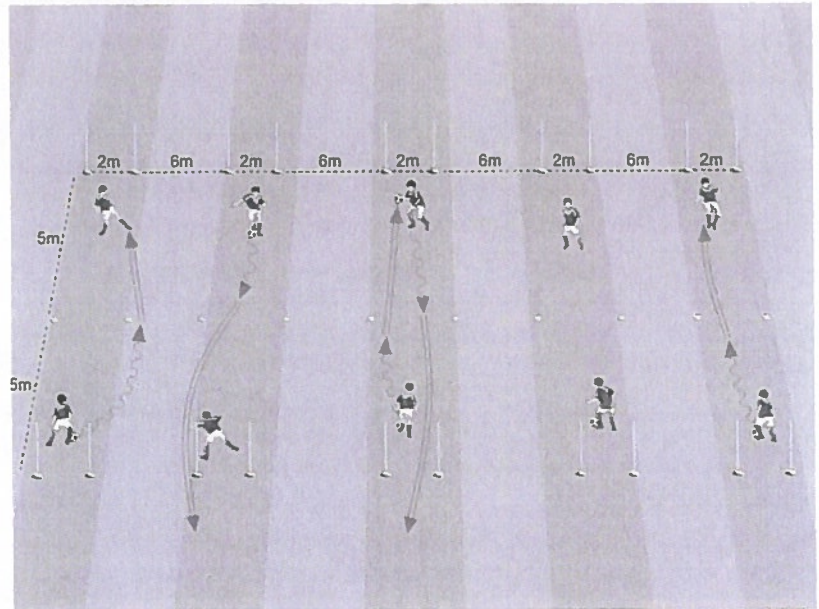
 15 minuti  30x10 metri

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.



Possibile ambientazione

- Siamo al parco ma i nostri genitori ci hanno detto di "Non sudare e non sporcarci", abbiamo un pallone e ci inventiamo un'attività che tranquillizzi gli adulti e ci permetta comunque di giocare a calcio. Come porte usiamo la nostra borraccia e una bottiglia.

