



Roma, 07 Marzo 2025

Prot. 21471.20 fl

Spett.le  
A.S.D. ANDORA 1966  
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: A.S.D. ANDORA 1966**  
**Categoria di partecipazione: Primi Calci**  
**Periodo di svolgimento: il 19/04/2025**

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 Nola

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE  
Vito Tisci

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO  
Settore Giovanile e Scolastico

Via Campania 47, 00187 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

(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)  
**REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI**



**ART.1 ORGANIZZAZIONE**

LA SOCIETÀ A.S.D. ANDORA 1966

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

DENOMINATO: **PASQUA IN RIVIERA - 2ª Edizione**

IN COLLABORAZIONE CON \_\_\_\_\_

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI **19 aprile 2025**

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 01/01/2016 AL 31/12/2017**  
**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2018 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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (indicare società e relativo numero di matricola)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
ASD ANDORA 1966	947203		
TORINO FC SPA	916019		
ASD OSPEDALETTI CALCIO	665346		
ASD PIETRA LIGURE 1956	665367		
POL.D.GOLFO DIANESE	952768		
ASD CERIALE PROGETTO	918832		

**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**

SARÀ FORMATO N° **1** GIRONE DA N° **6** SQUADRE 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 - SFIDE 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 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 **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 30; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNA TA 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

**A.S.D. ANDORA 1966**

Sede Legale: Via Marco Polo s.n.c.  
17054 ANDORA (SV)  
P.I. e C.F.: 01747460093

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. CELANO Francesco

TEL. 334/9338926

	<h1 style="margin: 0;">“PASQUA IN RIVIERA”</h1> <h2 style="margin: 0;">2<sup>a</sup> edizione</h2> <h3 style="margin: 0;">Andora - 19 aprile 2025</h3> <p style="margin: 0;"><i>Primi Calci 2016/2017</i></p>	
---	---	---



Girone unico	
<b>ANDORA 1966</b>	<b>TORINO FC</b>
<b>GOLFO DIANESE 1923</b>	<b>OSPEDALETTI CALCIO</b>
<b>PIETRA LIGURE 1956</b>	<b>CERIALE PROG. CALCIO</b>

ORARIO	SQUADRA “A”	SQUADRA “B”	RISULTATO	CAMPO
09:00	ANDORA 1966	GOLFO DIANESE 1923		1
09:30	PIETRA LIGURE 1956	CERIALE PROG. CALCIO		
10:00	TORINO FC	OSPEDALETTI CALCIO		
10:30	ANDORA 1966	PIETRA LIGURE 1956		
11:00	GOLFO DIANESE 1923	OSPEDALETTI CALCIO		
11:30	TORINO FC	CERIALE PROG. CALCIO		
12:00	ANDORA 1966	TORINO FC		
12:30	GOLFO DIANESE 1923	PIETRA LIGURE 1956		

ORARIO	SQUADRA “A”	SQUADRA “B”	RISULTATO	CAMPO
15:00	OSPEDALETTI CALCIO	CERIALE PROG. CALCIO		1
15:30	ANDORA 1966	OSPEDALETTI CALCIO		
16:00	TORINO FC	GOLFO DIANESE 1923		
16:30	OSPEDALETTI CALCIO	PIETRA LIGURE 1956		
17:00	ANDORA 1966	CERIALE PROG. CALCIO		
17:30	TORINO FC	PIETRA LIGURE 1956		
18:00	GOLFO DIANESE 1923	CERIALE PROG. CALCIO		

**2 tempi da 10 minuti**

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

**al termine premiazione sul campo per tutti i partecipanti**



Ambito  
CONOSCENZA DEL GIOCO

Contenitore  
CALCIO DI STRADA

Categoria  
PRIMI CALCI

## PARTITA A DISTANZA

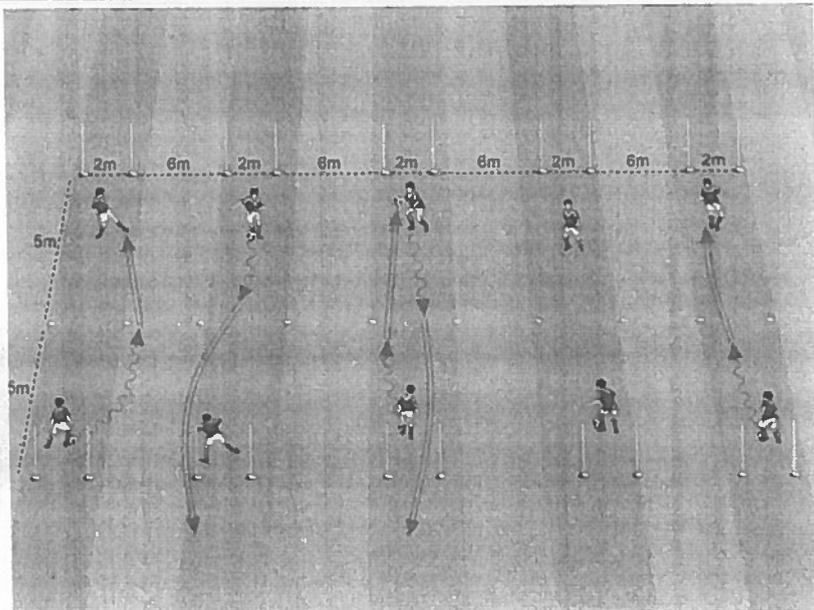
15 minuti 30x10 metri

### 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, 5 secondi). Se il possesso del pallone perdura oltre il tempo limite, si effettua un cambio di possesso della palla 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 la palla all'interno della sua metà campo.



## SFIDE A COPPIE



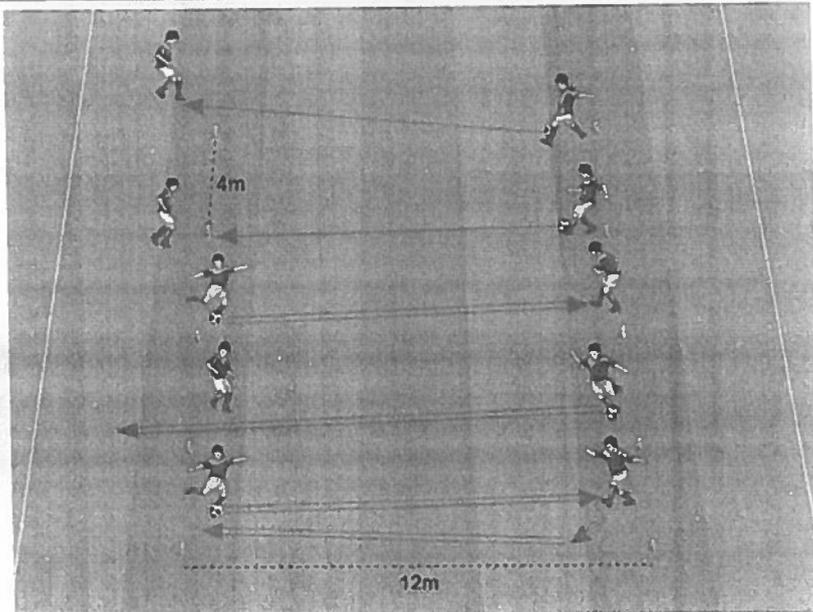
15 minuti



12x20 metri

### Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "I 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 6 coni ciascuno (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 abattere 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.

