



Roma, 04 Aprile 2025

Prot. 24033.20 fl

Spett.le
A.S.D. VIAREGGIO CALCIO MPSC
Via L. Repaci, 1
55049 Viareggio (LU)

Spett.le
Comitato Regionale Toscana LND - FIGC
Via G. D'annunzio, 138
50135 FIRENZE

Oggetto: Torneo Nazionale: "Primavera in Versilia"
Organizzato dalla Società: A.S.D. VIAREGGIO CALCIO MPSC
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: il 10/05/2025

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 Girolamo

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE
Vito Di Girolamo

Federazione Italiana Giuoco Calcio
Settore Giovanile e Scolastico

Via Campania 47, 00187 Roma - +39 06 84913063 - tornei.sgs@figc.it
www.figc.it/it/giovani/ - P.Iva 0135781001



REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ VIAREGGIO CALCIO MPSC

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DENOMINATO: PRIMAVERA IN VERSILIA - 2A EDIZIONE

IN COLLABORAZIONE CON MARCO POLO SPORTS CENTER

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI SABATO 10 MAGGIO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: MARCO POLO SPORTS CENTER DI VIAREGGIO - VIA AURELIA NORD 304

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° 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 SOTTO INDICATE SOCIETÀ: (Indicare società e relativo numero di matricola)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
VIAREGGIO CALCIO MPSC	953839	CALCI 2016	949232
POL. MONTESERRA	10570	PISA SPORTING CLUB	930911
POL. CAMAIORE CALCIO	57884	FOLGOR MARLIA 1905	963829
VALLE DI OTTAVO	78866	COLLI 2024	947016
ZAMBRA CALCIO	204975	TAU CALCIO ALTOPASCIO	951481
SAN DONATO	910183		

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 VEDI TABELLONE ALLEGATO

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 3 GIRONI DA N° 4 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 IL GUADO - LA GABBIA DEI LEONI

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 10 MINUTI





Viareggio Calcio M.P.S.C.



**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 50,00. COPIA DEL RECLAMO DOVRA ESSERE CONSEGNATA ALLA
CONTROPARTE SEMPRE NEI TERMINI DEI 30 MINUTI. LA TASSA DOVRA ESSERE VERSATA AL COMITATO O
DELEGAZIONE DI COMPETENZA

ART. 16 ASSICURAZIONE

E' RESPONSABILITA' DI OGNI SOCIETA' PARTECIPANTE ASSICURARE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA
ASSICURATIVA. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO E' RESPONSABILE DELLA REGOLARITA' 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.

S.S.D. VIAREGGIO CALCIO M.P.S.C. a R.L.
Via L. Repaci 1 - 55049 Viareggio (LU)
SOCIETA' 02609200460
Matricola FIGC AD 953839

TIMBRO

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'
ANDREA STRAMBÌ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. FRANCESCO PALMERINI

TEL. 3338689340



Pagina | 2



Primavera In Versilia - 2^a edizione cat. 2017
Sabato 10 maggio - Marco Polo Sports Center di Viareggio

Grone A
VIAREGGIO CALCIO BIANCO
POL. MONTESERRA
POL. CAMAIORE CALCIO
PISA SC

Grone B
ZAMBRA
SPORTING SAN DONATO
CALCI
VALLE DI OTTAVO

Grone C
FOLGOR MARLIA 1905
COLLI 2024
TAU CALCIO ALTOPASCIO
VIAREGGIO CALCIO NERO

Campo A	15:00	VIAREGGIO CALCIO BIANCO	vs	POL. MONTESERRA
	15:30	POL. CAMAIORE CALCIO	vs	PISA SC
	16:00	POL. CAMAIORE CALCIO	vs	POL. MONTESERRA
	16:30	VIAREGGIO CALCIO BIANCO	vs	PISA SC
	17:00	VIAREGGIO CALCIO BIANCO	vs	POL. CAMAIORE CALCIO
	17:30	POL. MONTESERRA	vs	PISA SC

Campo B	15:00	ZAMBRA	vs	SPORTING SAN DONATO
	15:30	CALCI	vs	VALLE DI OTTAVO
	16:00	VALLE DI OTTAVO	vs	SPORTING SAN DONATO
	16:30	CALCI	vs	ZAMBRA
	17:00	SPORTING SAN DONATO	vs	CALCI
	17:30	ZAMBRA	vs	SPORTING SAN DONATO

Campo C	15:00	FOLGOR MARLIA 1905	vs	COLLI 2024
	15:30	TAU CALCIO ALTOPASCIO	vs	VIAREGGIO CALCIO NERO
	16:00	FOLGOR MARLIA 1905	vs	TAU CALCIO ALTOPASCIO
	16:30	COLLI 2024	vs	VIAREGGIO CALCIO NERO
	17:00	FOLGOR MARLIA 1905	vs	VIAREGGIO CALCIO NERO
	17:30	COLLI 2024	vs	TAU CALCIO ALTOPASCIO



SCOPRIRE IL MOVIMENTO

IL GUADO



10 minuti



15x15 metri



10 giocatori

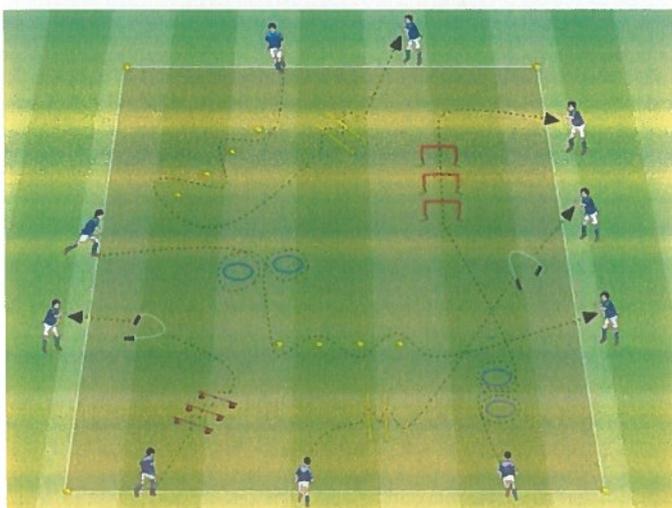
Descrizione

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.



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



10 minuti



12x12 metri



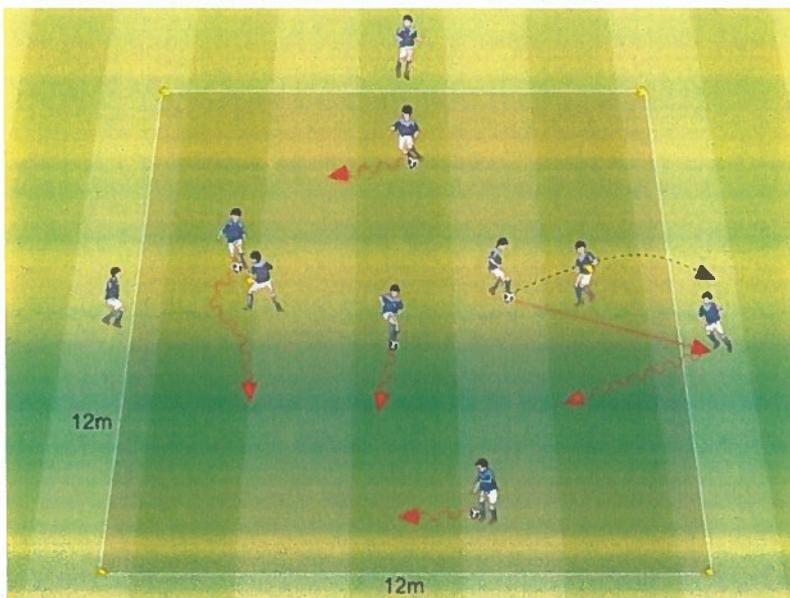
10 giocatori

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.

