



Roma, 23 Maggio 2025
Prot. 28331.20 fl

Spett.le
A.S.D. ALBISSOLE 1909
Via delle Industrie, snc
17012 Albissola Marina (SV)

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

Oggetto: **Torneo Nazionale: "Torneo delle Ceramiche"**
Organizzato dalla Società: A.S.D. ALBISSOLE 1909
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: il 14/06/2025

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 Stadio

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE
Vito Fisci

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



ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ASD ALBISSOLE 1909

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE _____

DENOMINATO: 4° TORNEO DELLE CERAMICHE

IN COLLABORAZIONE CON N/A

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 14 GIUGNO 2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CAMPO SPORTIVO FARAGGIANA, VIA DELLE INDUSTRIE SNC.

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 RISPETTIVO N° DI MATRICOLA)

SOCIETÀ	MATRICOLA	SOCIETÀ	MATRICOLA
ALBISSOLE 1909	950174	<u>MILLESIMO</u>	<u>949573</u>
BEGATO	954109	CAIRESE	8440
LEGINO	665322	SAVONA	78065
U.S MARCALLESE	29010	CERIALE	918832
PIETRA L A	665367		
PIETRA L B	665367		

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° 2 GIRONI DA N° 5 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 LE STATUE

LA GABBIA DEI LEONI (VEDI ALLEGATO)

LE STATUE (VEDI ALLEGATO)



ART.8 CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE 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

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 10; COPIA DEL RECLAMO DOVRÀ ESSERE CONSEGNATA 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
BARLASSINA LORENZO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. IGOR BALDUCCI

TEL. 333 75 21 832

TORNEO DELLE CERAMICHE LEVA 2016-2017 14 GIUGNO

ORARIO	CAMPO A		CAMPO B	
	PIETRA L A	ALBISSOLE	SAVONA	LEGINO
08:30	CAIRESE	CERIALE	PIETRA L B	MILLESIMO
08:55	PIETRA L A	BEGATO	SAVONA	MARCALLESE
09:20	ALBISSOLE	CAIRESE	PIETRA L B	LEGINO
09:45	BEGATO	CERIALE	MILLESIMO	MARCALLESE
10:10	PIETRA L A	CAIRESE	SAVONA	PIETRA L B
10:35	ALBISSOLE	BEGATO	MARCALLESE	LEGINO
11:00	CAIRESE	PIETRA L A	SAVONA	MILLESIMO
11:25	BEGATO	CAIRESE	PIETRA L B	MARCALLESE
11:50	ALBISSOLE	CERIALE	MILLESIMO	LEGINO
12:15				

GIRONE A
ALBISSOLE
PIETRA L A
CAIRESE
BEGATO
CERIALE

PIETRA L A 08:30
 ALBISSOLE 08:30
 CERIALE 08:55
 PIETRA L A 09:20
 CAIRESE 08:55

CERIALE 12:15
 CERIALE 11:25
 BEGATO 11:50
 CAIRESE 11:50
 ALBISSOLE 12:15

GIRONE B
SAVONA
LEGINO
MILLESIMO
PIETRA L B
MARCALLESE

LEGINO 08:30
 SAVONA 08:30
 PIETRA L B 08:55
 MILLESIMO 08:55
 SAVONA 09:20

MILLESIMO 11:25
 MILLESIMO 12:15
 LEGINO 12:15
 MARCALLESE 11:50
 PIETRA L B 11:50

BEGATO 11:00
 CAIRESE 10:35
 PIETRA L A 10:35
 ALBISSOLE 11:00
 PIETRA L A 11:25

CAIRESE 09:45
 BEGATO 09:20
 ALBISSOLE 09:45
 CERIALE 10:10
 BEGATO 10:10

PIETRA L B 10:35
 MARCALLESE 11:00
 SAVONA 11:25
 SAVONA 10:35
 LEGINO 11:00

MARCALLESE 09:20
 PIETRA L B 09:45
 MARCALLESE 10:10
 LEGINO 09:45
 MILLESIMO 10:10



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



10 minuti



12x12 metri



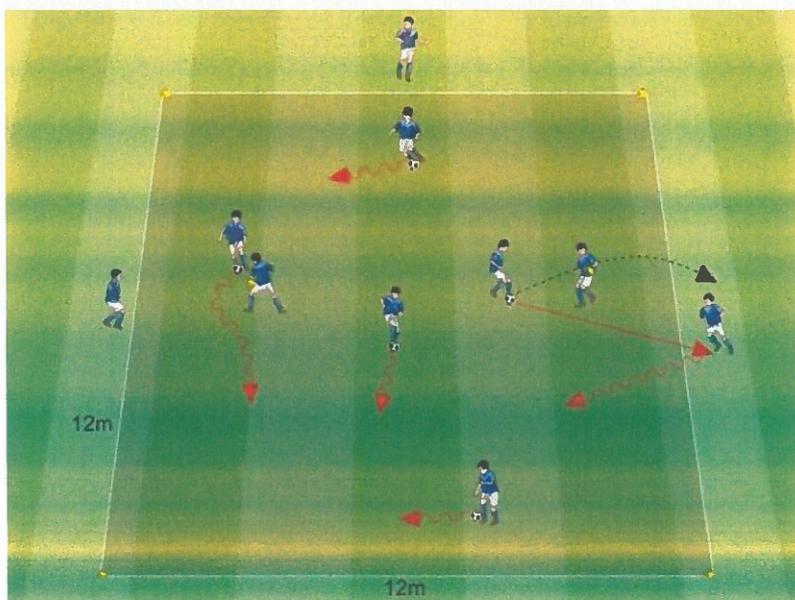
10 giocatori

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.



DUELLO

LE STATUE



10 minuti



12x12 metri



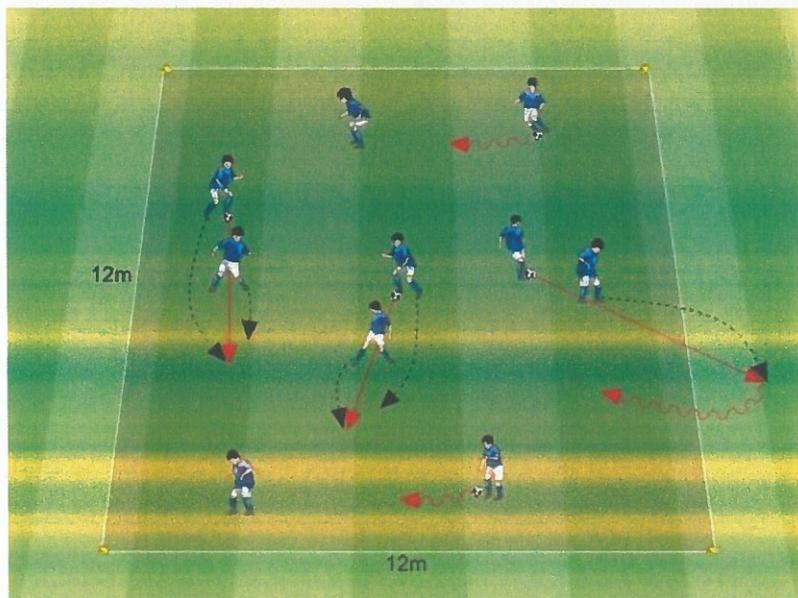
10 giocatori

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).

