



Roma, 05 Maggio 2025

Prot. 26380.20 fl

Spett.le
S.S. AREZZO srl
Viale Gramsci, snc
52100 AREZZO

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

Oggetto: Torneo Nazionale: "Amaranto Cup - Mc Donald's"
Organizzato dalla Società: S.S. AREZZO
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 Girola

Come da regolamento inviato

IL PRESIDENTE
Vito Ricci

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



(da redigere su carta intestata della Società organizzatrice)
REGOLAMENTO OAT. PRIMICALCI

ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ S.S. AREZZO 1923
INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE
DENOMINATO: AVANZO OAT - McDONALD'S
IN COLLABORAZIONE CON S.S. AREZZO 1923
CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 10 MAGGIO 2025
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: CENTRO SPORTIVO "LE ASCELE"

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 2016 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° 12. 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 PRIMI 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; NEL TERZO TEMPO, QUINDI, POTRANNO ESSERE EFFETTUATE SOSTITUZIONI CON IL SISTEMA DEI "CAMBI LIBERI". 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
A.P. ACADEMY	934027	CORTONA - CANTUO	940894
PIETRUONASE	15520	CASAGNA	913958
INDICATORE	947475		
ACCADEMIA AREZZO	66201		
PROVIDA QUARANTA	66203		
CAN SOVINO	750021		

ART.7 FORMULA DEL TORNEO (NON ESSENDO CONSENTITI I TURNI 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° 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

LA GABBIA DEI LEONI (VEDI ALLEGATO)

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 8 MINUTI CIASCUNO
- ☒ LE PARTITE SI GIOCANO 6 VS 6 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



Società Sportiva Arezzo Srl, Viale Antonio Gramsci snc - 52100 Arezzo
Email: segreteria@ssarezzo.it · pec: ssarezzo@legalmall.it · tel. 0575/299910
P.I. e C.F. 02313450518 · Matricola FIGC n° 949272 · SDI M5UXCR1 · Rea AR 177407

Seguici sui nostri canali social **SSAREZZO**





**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 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

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG.

ROSSI DANIELE

TEL

3332356124

Società Sportiva Arezzo Srl, Viale Antonio Gramsci snc – 52100 Arezzo
Email: segreteria@ssarezzo.it · pec: ssarezzo@legalmall.it · tel. 0575/299910
P.I. e C.F. 02313450518 · Matricola FIGC n° 949272 · SDI M5UXCR1 · Rea AR 177407

Seguici sui nostri canali social **SSAREZZO**





TORNEO "AMARANTO CUP-MC DONALD'S"

SABATO 10-05-2025

2016 A 5



CASTIGLIONESE

A.F.ACADEMY

CORTONA CAMUCIA

CASAGLIA

ACCADEMIA AREZZO

SANSOVINO

INDICATORE

CAPOLONA QUARATA

CAMPO 1 CALCETTO

CASTIGLIONESE-CORTONA CAMUCIA

ORE 14,30

CASAGLIA-A.F.ACADEMY

ORE 14,50

CASAGLIA-CASTIGLIONESE

ORE 15,10

CAMPO 2 CALCIOOTTO

ACCADEMIA AREZZO -SANSOVINO

INDICATORE-CAPOLONA QUARATA

SANSOVINO-INDICATORE

CAMPO 2 CALCIOOTTO

CASTIGLIONESE-A.F.ACADEMY

ORE 15,30

A.F.ACADEMY-CORTONA CAMUCIA

ORE 15,50

CORTONA CAMUCIA-CASAGLIA

ORE 16,10

CAMPO 1 CALCETTO

ACCADEMIA AREZZO-CAPOLONA QUARATA

CAPOLONA QUARATA-SANSOVINO

INDICATORE-ACCADEMIA AREZZO



Società Sportiva Arezzo Srl, Viale Antonio Gramsci snc – 52100 Arezzo
Email: segreteria@ssarezzo.it • pec: ssarezzo@legalmail.it • tel. 0575/299910
P.I. e C.F. 02313450518 • Matricola FIGC n° 949272 • SDI M5UXCR1 • Rea AR 177407

Seguici sui nostri canali social **SSAREZZO**



COLLABORAZIONE

LA GABBIA DEI LEONI



10 minuti



12x12 metri



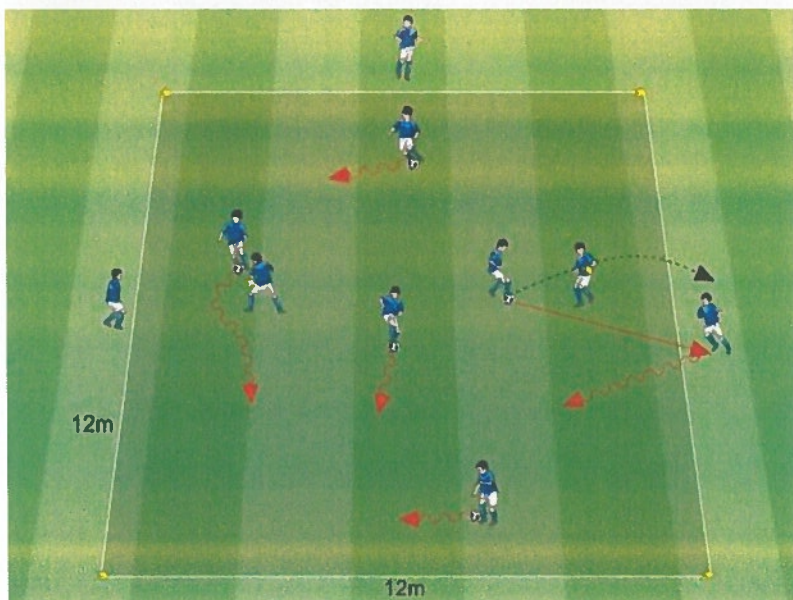
10 giocatori

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.