



Roma, 30 Maggio 2025

Prot. 29034.20 fl

Spett.le
A.S.D. ATLETICO MACERATA
Via Pantaleoni, 41/L
62100 MACERATA

Spett.le
Comitato Regionale Marche LND - FIGC
Via Schiavoni, snc
60131 ANCONA

Oggetto: Torneo Nazionale: "Clementoni Cup"
Organizzato dalla Società: A.S.D. ATLETICO MACERATA
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di svolgimento: il 02/06/2025

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 Gioia

Come da correzioni apportate al regolamento

IL PRESIDENTE
Vito Neri

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 A.S.D. ATLETICO MACERATA

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE NAZIONALE

DENOMINATO: CLEMENTONI CUP

IN COLLABORAZIONE CON PGS ROBUR 1905 MACERATA

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 02-06-2025

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: STADIO "DELLA VITTORIA" DI MACERATA



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° 30 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
ATLETICO MACERATA A	949433	TRODICA	58343
PGS ROBUR 1905 A	42860	SALESIANA VIGOR A	914545
TERNANA	962086	MONTEMILONE	914016
URBIS SALVIA	941032	SASSUOLO	61752
CLUENTINA	60249	MONTEFANO	940728
MACERATESE	937747	TREIESE	938205
DUCATO SPOLETO	932324	ATLETICO MACERATA B	949433
AS ROMA	43110	PGS ROBUR 1905 B	42860
SANGIUSTESE	947047	SALESIANA VIGOR B	914545

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 MATTINA

2 GIRONI DA 5 SQUADRE E DUE GIRONI DA 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

PARTITE POMERIGGIO

3 GIRONI DA 6 SQUADRE 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

DOPPIA SFIDA A COPPIE, I PIRATI, TUTTI CONTRO TUTTI.



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 0; 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
SECCACCINI MATTEO

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. MARCO ROMAGNOLI E TRILLINI DEBORA

TEL. 349 2903699 - - 328 8440757



MATTINA

Girone A	Girone B
Robur A	Ducato Spoleto
Cluentina	Salesiana vigor A
Atletico Macerata A	Urbis salvia
Ternana	Maceratese
Girone C	Girone D
A.s. Roma	Sassuolo
Atletico Macerata B	Salesiana Vigor B
Sangiustese	Il Ponte San Giusto
Robur B	Treiese
Montefano	Trodica Jr

PARTITE 5 contro 5

Orario CAMPO 1

10.00	Robur A	Cluentina
10.30	Atletico Macerata A	Sarnano
11.00	Robur A	Atletico Macerata A
11.30	Cluentina	Sarnano
12.00	Robur A	Sarnano
12.30	Cluentina	Atletico Macerata A

CAMPO 3

10.00	A.s. Roma	Atletico Macerata B
10.30	Sangiustese	Robur B
11.00	Montefano	A.s. Roma
11.30	Atletico Macerata B	Sangiustese
12.00	Robur B	A.s. Roma
12.30	Montefano	Vis Senigallia

POMERIGGIO

Girone A	Girone B
Robur A	Cluentina
Ducato Spoleto	Salesiana vigor A
A.s. Roma	Atletico Macerata B
Montefano	Sangiustese
Sassuolo	Salesiana Vigor B
Trodica Jr	Treiese

Girone C	17.00	Atletico Macerata A	Urbis salvia
Atletico Macerata A			
Ternana			
Urbis salvia			
Maceratese			
Robur B			
Il Ponte San Giusto	15.00	Atletico Macerata A	Ternana

		CAMPO 3	
15.30	Urbis salvia		Maceratese
16.00	Robur A		Montefano
16.30	Sangiustese		Treiese



Orario CAMPO 2

15.00	Ducato Spoleto	Maceratese
15.30	Salesiana vigor A	Urbis salvia
16.00	Ducato Spoleto	Urbis salvia
16.30	Salesiana vigor A	Maceratese
17.00	Ducato Spoleto	Salesiana vigor A
17.00	Maceratese	Urbis salvia



CAMPO 4

15.00	Sassuolo	Salesiana Vigor B
15.30	Il Ponte San Giusto	Treiese
16.00	Trodica Jr	Sassuolo
16.30	Salesiana Vigor B	Il Ponte San Giusto
17.00	Treiese	Trodica Jr
17.00	Sassuolo	Il Ponte San Giusto

CAMPO 2

15.00	Cluentina	Salesiana vigor A
15.30	Atletico Macerata B	Sangiustese
16.00	Ternana	Il Ponte San Giusto
16.30	Salesiana vigor A	Salesiana Vigor B Il
17.00	Maceratese	Ponte San Giusto

CAMPO 4

17.00	A.s. Roma	Montefano Treiese
16.30	Salesiana	Vigor B
17.30	Ducato Spoleto	A.s. Roma
18.00	A.s. Roma	Trodica Jr



GIOCO 1

Doppia sfida a coppie



Descrizione

L'attività è suddivisa in due 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 due proposte presentate e segue le indicazioni fornite nella spiegazione.

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 abbatterlo. 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 la 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.

- Le porte sono adiacenti (il palo di una corrisponde con quello della porta vicina). Dopo alcuni minuti si cambiano le coppie di giocatori.



GIOCO 2



Descrizione

Si svolge un'attività tecnica nella quale i giocatori con palla hanno il compito di condurla oltre i limiti laterali dello spazio di gioco senza farsela rubare dai compagni all'interno dello spazio centrale.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'esterno dei lati corti del rettangolo di gioco in modo alternato, prima da una parte e poi dall'altra. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno dello spazio centrale, devono cercare di rubarla ai propri compagni, utilizzando esclusivamente i piedi e nel rispetto delle regole del gioco del calcio. Se i giocatori nel settore centrale riescono a rubare palla, questi effettuano un cambio di ruolo con i loro compagni.
- Quando un giocatore in conduzione palla esce dai limiti laterali del campo di gioco deve prendere il pallone in mano e consegnarlo ad uno dei giocatori che presidiano il settore centrale, effettuando così un cambio di ruolo.



GIOCO 3



Descrizione

Si svolgono delle partite con modalità "tutti contro tutti".

Regole

- Il gioco consiste in un "tutti contro tutti" tra i componenti di ognuno dei tre gruppi (i singoli gruppi svolgono l'attività prevista per proprio conto). I giocatori di movimento devono cercare di fare gol al portiere evitando l'intervento dei propri avversari. Ogni azione di gioco parte dal portiere attraverso un lancio casuale all'interno del campo delimitato.
- Chi realizza una rete, totalizza un punto e va in porta, dando il via ad una nuova azione di gioco. Il gol si considera valido da entrambi i lati della porta, non ci sono una fronte o un retro.
- Quando la palla esce dal campo (il settore di gioco dedicato a questa stazione), questa viene data al portiere che ha il compito di rimetterla nuovamente in gioco lanciandola in modo casuale.

