



Roma 09 Ottobre 2026
Protocollo 8156.20 fl

Spett.le
A.S.D. AZZURRA MARINER
Via Nazario Sauro, 158
63074 San Benedetto del Tronto (AP)

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

Torneo: ☐ Internazionale ☒ Nazionale

Oggetto: Torneo "Torneo da Paura"
Organizzato dalla Società: A.S.D. AZZURRA MARINER
Periodo di svolgimento: il 01/11/2026

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.

Categoria/e di partecipazione:

- | | |
|---|---|
| ☐ Under 17 (2010/2011) | ☐ Under 16 (2011) |
| ☐ Under 15 (2012/2013) | ☐ Under 14 (2013) |
| ☐ Esordienti 1° Anno (2015) | ☐ Esordienti 2° Anno (2014) |
| ☐ Esordienti Misti (2014/2015) | ☒ Primi Calci (2018/2019) |
| ☐ Pulcini 1° Anno (2017) | ☐ Pulcini 2° Anno (2016) |
| ☐ Pulcini Misti (2016/2017) | |

IL SEGRETARIO
Vito Di Girola

IL PRESIDENTE
Vito Neri

Come da correzioni apportate al regolamento



A.S.D. AZZURRA MARINER

Via N. Sauro 158 - 63074 - San Benedetto del Tronto (AP)
CF/PI 02177520448 - COD. UNIVOCO MSUXCR1
azzurramariner.sgs.adb@gmail.com

REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

ART.1 ORGANIZZAZIONE

La Società ASD Azzurra Mariner

Indice ed organizza un torneo a carattere Nazionale

Denominato: 2° TORNEO DA PAURA

Che si disputerà nel giorno 1 Novembre 2026

Presso l'impianto sportivo Sabatina D'Angelo di San Benedetto del Tronto

ART.2 CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

IL TORNEO È RISERVATO AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PRIMI CALCIO** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2018 AL 31/12/2019 È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2020 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° 16 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)
Azzurra Mariner 938422, As Roma 43310, Frosinone Calcio 78971, Vis Pesaro 61487, S.S. Lazio 25930, Teramo Calcio 955277, Pescara Calcio 922177, Perugia 932491, Genova Calcio 937851, Asd Porto S'Elpidio 943111, Asd Delfino Fano 67315, Asd Azzurra Colli 932338, Recanatese 41680, Sassuolo 61752, Ancona 96288, Francavilla 945114, Arezzo 949272, Reggiana 949637, Cagliari Calcio Spa 8420, Modena F.C. srl 949438,

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

Prima parte 4 Gironi da 5 squadre all'Italiana – Seconda fase 4 gironi da 5 squadre all'Italiana con la ricomposizione dei gironi



PARTITE

SARANNO FORMATI 2 VOLTE 4 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

Situazione di gioco 3 contro 3 (VEDI ALLEGATO)

Duello 1 contro 1 supera l'avversario (VEDI ALLEGATO)

Duello 1 contro 1 mantengo il possesso della palla (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 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

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 MINUTI

ART. 10 TIRI DIRIGORE 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 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 SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. **MARIO TITONE** _CEL. 391 1132729_

"Situazione di gioco 3 contro 3 • U8/U9"

Dimensioni del campo:

- ✓ **Larghezza:** Tutta l'ampiezza del campo utilizzato per la partita.
- ✓ **Lunghezza** 16,5 metri (a 11 metri dall'area di rigore già delimitata per la partita vengono definite 2 porte di dimensioni ridotte, larghe 1,5 metri, la linea immaginaria che le unisce identifica il margine opposto a quello della linea di fondo-campo).
- ✓ **La linea di fondo-campo** delimitata per la partita 5 contro 5 corrisponde alla linea di fondo-campo della *Situazione di Gioco 3 contro 3 • U8/U9*.
- ✓ **Porta** di dimensioni regolamentari (consigliato 3x2 metri).



Figura 2



Durata: almeno 5 minuti.

DESCRIZIONE

L'attività si svolge all'interno di uno spazio che comprende l'area di rigore delimitata per la partita alla quale viene aggiunta un'ulteriore area di profondità 11 metri. Si gioca una situazione 3 contro 3 nella quale una squadra ha il compito di finalizzare verso una porta di dimensioni regolamentari mentre l'altra ha come obiettivo ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (larghe 1,5 metri). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo (fare gol nella porta regolamentare o fare gol nelle porte ridotte), ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla nell'azione che permette di riprendere l'attività.

Non è prevista la registrazione di un punteggio di gioco.

REGOLE DEL GIOCO

Schieramento e ruoli. La squadra a difesa della porta regolamentare identifica inizialmente un portiere e 2 giocatori di movimento. I giocatori della squadra a difesa delle 2 porte con dimensioni ridotte si considerano tutti come giocatori di movimento. In seguito al cambio di fronte di gioco il ruolo del portiere può essere svolto da uno qualsiasi dei giocatori che si trovano a difendere la porta (il giocatore scelto per stare in porta deve tuttavia ricoprire questo ruolo fino al successivo capovolgimento di fronte).

Passaggio all'interno della porta di dimensioni ridotte. Il passaggio all'interno delle porte ridotte si considera valido attraverso un tiro rasoterra. Il pallone deve entrare all'interno dei 2 delimitatori che definiscono i pali della porta, se passa sopra a questi oppure li tocca, il punto non si considera valido.

Retropassaggio al portiere. Il portiere può prendere con le mani un eventuale retropassaggio da parte di un proprio compagno di squadra ed in questa circostanza può inoltre ricevere la pressione da parte dell'avversario.

Falli e scorrettezze. All'interno dell'area di rigore (11x5,5 metri) ogni fallo da parte di un giocatore della squadra a difesa della porta viene punito con un calcio di rigore, al di fuori della stessa attraverso un calcio di punizione. La distanza della barriera dal punto di battuta del calcio di punizione è sempre di 5 metri.

Fuorigioco. Durante ogni fase del gioco non è prevista la regola del fuorigioco.

Ripresa del gioco in seguito all'uscita della palla dal campo. Quando la palla esce dal campo vige il regolamento del gioco del calcio

- Quando la palla esce attraversando la linea immaginaria che unisce le 2 porte ridotte e le linee laterali, la ripresa del gioco spetta sempre alla squadra che ricerca il gol. L'inizio dell'azione successiva avviene con un possesso di palla da parte di un giocatore che parte nei pressi della linea che idealmente unisce le 2 porte ridotte.
- Quando la palla esce dalla linea di fondo-campo e la ripresa del gioco spetta alla squadra che difende la porta, questa avviene attraverso un calcio di rinvio nel quale i giocatori avversari devono obbligatoriamente restare fuori dall'area di rigore fino a quando il pallone non viene calciato dal giocatore che avvia l'azione di gioco.

DUELLO

1 contro 1 "Supero l'avversario"

Dimensioni del campo:

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

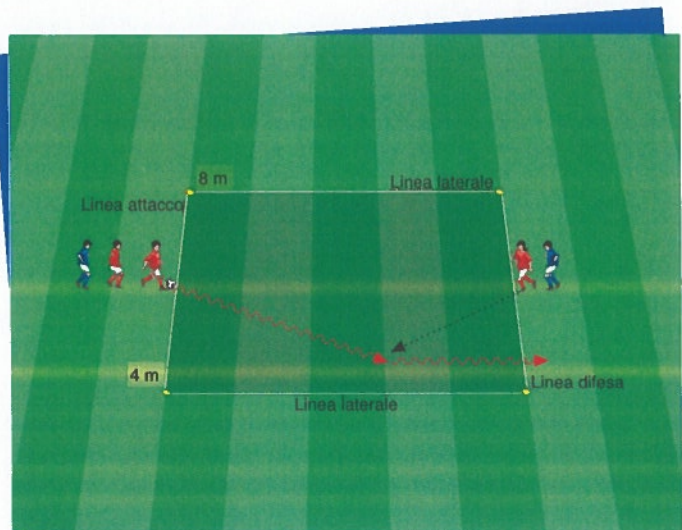


Figura 3

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti

DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una "linea di attacco", una "linea di difesa" e "due linee laterali". All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.

REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.



1 contro 1 "Mantengo il possesso della palla"

Dimensioni del campo (figura 4):

- ✓ **Rettangolo** di dimensioni 4x8 metri.
- ✓ Qualora le misure del campo delimitato per la partita non consentano la realizzazione degli spazi di gioco con le dimensioni previste (vedi figura 5), le misure degli stessi possono essere adattate alle necessità di ogni impianto rimanendo tuttavia le più fedeli possibile alle proporzioni presentate in questo documento.
- ✓ Nel caso in cui risultino disponibili spazi esterni rispetto al campo delimitato per la partita, questi possono essere utilizzati per lo svolgimento dell'attività di 1 contro 1 presentate.

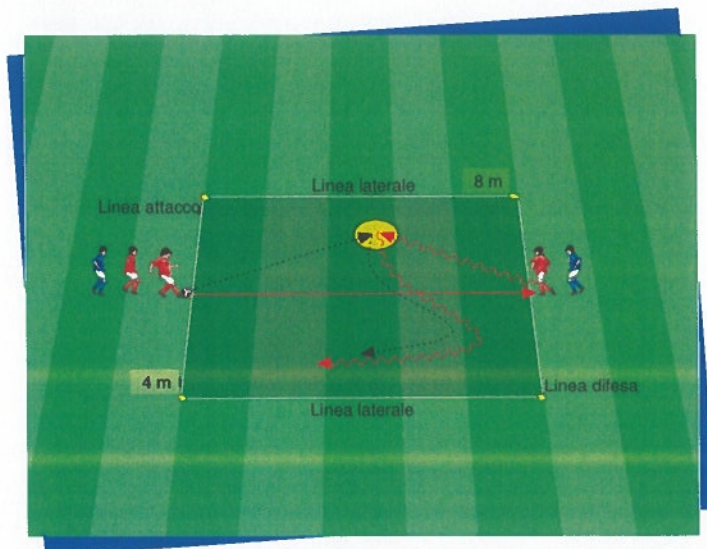


Figura 4

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come da figura 4.

DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione, la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.



COMPOSIZIONE DEI GIRONI



1ª FASE (MATTINA)

- **Girone 1:** Lazio, Modena, Frosinone, Perugia, Recanatese
- **Girone 2:** Azzurra Colli, Pescara, P.S. Elpidio, Ancona, Sassuolo
- **Girone 3:** Pesaro, Genova, Roma, Arezzo, Reggiana
- **Girone 4:** Teramo, Francavilla, Cagliari, Azzurra, Delfino Fano

2ª FASE (POMERIGGIO)

- **Girone 1:** Pescara, Cagliari, P.S. Elpidio, Roma, Recanatese
- **Girone 2:** Lazio, Azzurra, Teramo, Perugia, Sassuolo
- **Girone 3:** Frosinone, Pesaro, Azzurra Colli, Delfino Fano, Genova
- **Girone 4:** Ancona, Francavilla, Reggiana, Arezzo, Modena



1^ FASE (MATTINA)

Orario	Girone 1	Girone 2	Girone 3	Girone 4
09:30	Lazio – Modena Frosinone – Perugia	Azzurra Colli – Pescara P.S. Elpidio – Ancona	Pesaro – Genova Roma – Arezzo	Teramo – Francavilla Cagliari – Azzurra
10:15	Recanatese – Lazio Modena – Frosinone	Sassuolo – Azzurra Colli Pescara – P.S. Elpidio	Reggiana – Pesaro Genova – Roma	Delfino Fano – Teramo Francavilla – Cagliari
11:00	Perugia – Lazio Recanatese – Modena	Ancona – Azzurra Colli Sassuolo – Pescara	Arezzo – Pesaro Reggiana – Genova	Azzurra – Teramo Delfino Fano – Francavilla
11:45	Lazio – Frosinone Perugia – Recanatese	Azzurra Colli – P.S. Elpidio Ancona – Sassuolo	Pesaro – Roma Arezzo – Reggiana	Teramo – Cagliari Azzurra – Delfino Fano
12:30	Modena – Perugia Frosinone – Recanatese	Pescara – Ancona P.S. Elpidio – Sassuolo	Genova – Arezzo Roma – Reggiana	Francavilla – Azzurra Cagliari – Delfino Fano



2^ FASE (POMERIGGIO)

Orario	Girone 1	Girone 2	Girone 3	Girone 4
15:00	Pescara – Cagliari P.S. Elpidio – Roma	Lazio – Azzurra Teramo – Perugia	Frosinone – Pesaro Azzurra Colli – Delfino Fano	Ancona – Francavilla Reggiana – Arezzo
15:45	Recanatese – Pescara Cagliari – P.S. Elpidio	Sassuolo – Lazio Azzurra – Teramo	Genova – Frosinone Pesaro – Azzurra Colli	Modena – Ancona Francavilla – Reggiana
16:30	Roma – Pescara Recanatese – Cagliari	Perugia – Lazio Sassuolo – Azzurra	Delfino Fano – Frosinone Genova – Pesaro	Arezzo – Ancona Modena – Francavilla
17:15	Pescara – P.S. Elpidio Roma – Recanatese	Lazio – Teramo Perugia – Sassuolo	Frosinone – Azzurra Colli Delfino Fano – Genova	Ancona – Reggiana Arezzo – Modena
18:00	Cagliari – Roma P.S. Elpidio – Recanatese	Azzurra – Perugia Teramo – Sassuolo	Pesaro – Delfino Fano Azzurra Colli – Genova	Francavilla – Arezzo Reggiana – Modena

