



Roma, 23 Maggio 2025

Prot. 28291.20 fl

Spett.le
A.S.D. LIVENTINA SAN ODORICO
Via Martiri Sfriso, 12/D
33077 Sacile (PN)

Spett.le
Comitato Regionale Friuli V.G.LND - FIGC
Piazza Grande, 11/a
33057 Palmanova (UD)

Oggetto: Torneo Nazionale: "Andrea Barzotto"
Organizzato dalla Società: A.S.D. LIVENTINA SAN ODORICO
Categoria di partecipazione: Primi Calci
Periodo di Svolgimento: il 08/06/2025

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 Tisci

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



**Associazione Sportiva Dilettantistica
LIVENTINA SAN ODORICO**



REGOLAMENTO TORNEO PRIMI CALCII

ART. 1 ORGANIZZAZIONE

La società Asd Liventina San Odorico indice ed organizza un torneo a carattere nazionale denominato torneo primi calci **Andrea Barzotto** che si disputerà **domenica 08 giugno** dalle ore 10.00 alle 17.00 presso il campo parrocchiale Castellarin a San Odorico di Sacile (PN)

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 per squadra.

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: essendo previste partite a tempo unico al termine di ogni gara dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti tranne che per validi motivi di salute. TUTTI I BAMBINI DEVONO PRENDERE PARTE AI GIOCHI LUDICI.

ART. 6 SOCIETÀ PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le sotto indicate società: Liventina San Odorico 949200, Uniongaia 937786, Sacilese 945541, Meolo 25060, Codognè 949236, Portomansuè 780260, Fontanafredda 937685, Cordignano 64159, Bibione 917139, Prata calcio 913082, Virtus Roveredo 64229

ART.7 FORMULA DEL TORNEO(NON ESSENDO CONSENTITI I CALCII 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 secondo lo schema allegato

PARTITE: Le squadre si incontreranno tra loro con gare di sola andata, garantendo a tutte lo stesso numero di partite. Nella fase pomeridiana verranno giocate ulteriori partite cercando di non far incontrare le stesse squadre che si sono già trovate nella fase mattutina.

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA LIVENTINA SAN ODORICO

Via Martiri Sfriso 12/D – 33077 Sacile (PN)

Tel. e fax 043471310 - Email: liventinasanodorico@gmail.com

C.F. 91005600936 - P.IVA 01014360935 Matricola FIGC 949200



LE SQUADRE NON IMPEGNATE IN PARTITE SVOLGERANNO I GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI) : GLI AUTOSCONTRI, 1 CONTRO 1 NEL TRAFFICO, I TRENI

ART. 8 CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche.

ART. 9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

Le mini gare si svolgeranno in 1 tempo della durata di 15 minuti.

Il gioco avrà la durata di 15 minuti.

Le partite si giocano 5 > 5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n° 4.

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 (auto arbitraggio). In ogni caso i rapporti gara con allegare 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 della categoria primi calci che, pertanto dovranno soggiacere ai provvedimenti del giudice sportivo.

ART.15 RECLAMI

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara. Copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini di 30 minuti. **NON E' PREVISTA ALCUNA TASSA RECLAMO**

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 Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso..



A.S.D. LIVENTINA SAN ODORICO

IL PRESIDENTE

Zanchetta Ennio

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. De Nardo Tania TEL. 334/9999159

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA LIVENTINA SAN ODORICO

Via Martiri Sfriso 12/D – 33077 Sacile (PN)

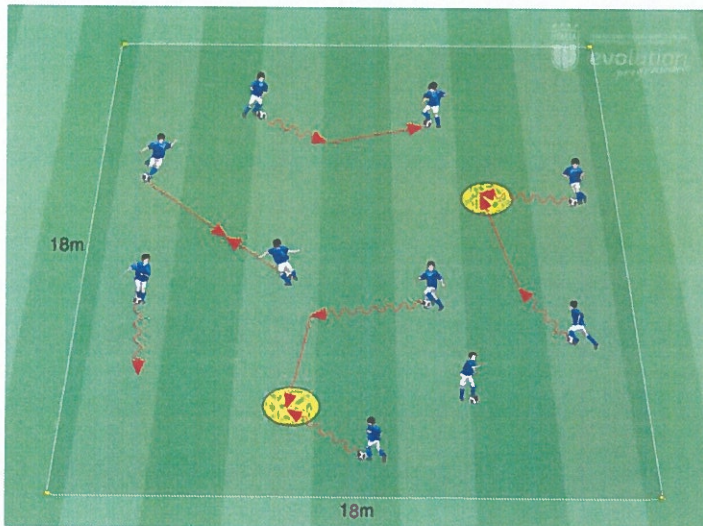
Tel. e fax 043471310 - Email: liventinasanodorico@gmail.com

C.F. 91005600936 - P.IVA 01014360935 Matricola FIGC 949200



Data	Evento	Orario Partita	Campo
domenica 8 giugno			
Prima Fase 	PRATA CALCIO A- FONTANAFREDDA A	10:00	Campo 1
	PRATA CALCIO B- SACILESE B	10:00	Campo 2
	SACILESE A- MEOLO A	10:00	Campo 3
	CORDIGNANO B- LSO C	10:00	Campo 4
	UNIONGAIA-CORDIGNANO A	10:20	Campo 1
	MEOLO B- VIRTUS ROVEREDO	10:20	Campo 2
	PORTOMANSUE'- LSO A	10:20	Campo 3
	BIBIONE-LSO B	10:20	Campo 4
	CODOGNE'- FONTANAFREDDA	10:40	Campo 1
	LSO B- PRATA CALCIO A	10:40	Campo 2
	FONTANAFREDDA- LSO A	10:40	Campo 3
	PORTOMANSUE'- CODOGNE'	10:40	Campo 4
	CORDIGNANO A-BIBIONE	11:00	Campo 1
	LSO C- VIRTUS ROVEREDO	11:00	Campo 2
	MEOLO A- MEOLO B	11:00	Campo 3
	SACILESE B- UNIONGAIA	11:00	Campo 4
	FONTANAFREDDA- CORDIGNANO B	11:20	Campo 1
	SACILESE A-PRATA CALCIO B	11:20	Campo 2
	FONTANAFREDDA-SACILESE A	11:20	Campo 3
	CORDIGNANO B-SACILESE B	11:20	Campo 4
	UNIONGAIA-MEOLO A	11:40	Campo 1
	MEOLO B- LSO C	11:40	Campo 2
	VIRTUS ROVEREDO- CORDIGNANO A	11:40	Campo 3
	BIBIONE- PORTOMANSUE'	11:40	Campo 4
PAUSA PRANZO 12:30			
Seconda Fase 	LSO A- CODOGNE'	14:30	Campo 1
	FONTANAFREDDA- LSO B	14:30	Campo 2
	CODOGNE'- PRATA CALCIO A	14:30	Campo 3
	BIBIONE-VIRTUS ROVEREDO	14:30	Campo 4
	LSO B- PORTOMANSUE'	15:00	Campo 1
	LSO A-MEOLO B	15:00	Campo 2
	VIRTUS ROVEREDO- UNIONGAIA	15:00	Campo 3
	CORDIGNANO-PRATA CALCIO B	15:00	Campo 4
	LSO C- SACILESE A	15:20	Campo 1
	PRATA CALCIO A-MEOLO A	15:20	Campo 2
	SACILESE B-FONTANAFREDDA	15:20	Campo 3
	MEOLO A-PRATA CALCIO B	15:20	Campo 4
	SACILESE B-LSO C	15:40	Campo 1
	FONTANAFREDDA- CORDIGNANO A	15:40	Campo 2
	PRATA CALCIO A- PORTOMANSUE'	15:40	Campo 3
	SACILESE A-LSO A	15:40	Campo 4
	CORDIGNANO B- LSO B	16:00	Campo 1
	UNIONGAIA- FONTANAFREDDA	16:00	Campo 2
	MEOLO B- CODOGNE'	16:00	Campo 3
	UNIONGAIA- VIRTUS ROVEREDO	16:00	Campo 4
	CORDIGNANO B- BIBIONE	16:20	Campo 1
	CODOGNE'- SACILESE A	16:20	Campo 2
	FONTANAFREDDA- PRATA CALCIO A	16:20	Campo 3
	LSO B- FONTANAFREDDA	16:20	Campo 4
PREMIAZIONI ore 17:00			

GLI AUTOSCONTRI



diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.

Descrizione

Dieci giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

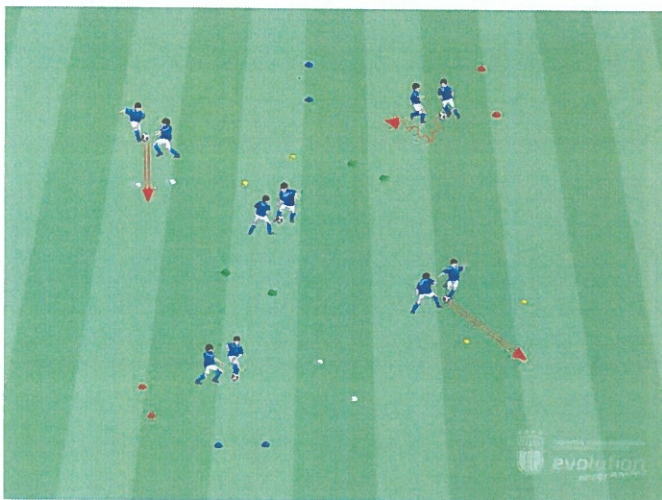
Regole

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscono tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati

VARIANTI

- Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:
 - Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
 - Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
 - In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo.
- Un solo giocatore deve cercare di colpire i palloni dei compagni, tutti gli altri scappano in conduzione palla cercando di non farsela prendere. Se necessario, al fine di rendere il gioco più intenso, aumentare il numero dei giocatori che hanno il compito di colpire il pallone dei compagni.

1 CONTRO 1 NEL TRAFFICO



Organizzazione

I giocatori si dividono a coppie. Ad ogni coppia vengono consegnati quattro delimitatori ed un pallone con l'indicazione di realizzare autonomamente due porte (delle dimensioni desiderate) all'interno del settore di gioco definito e giocare una partita.

Descrizione

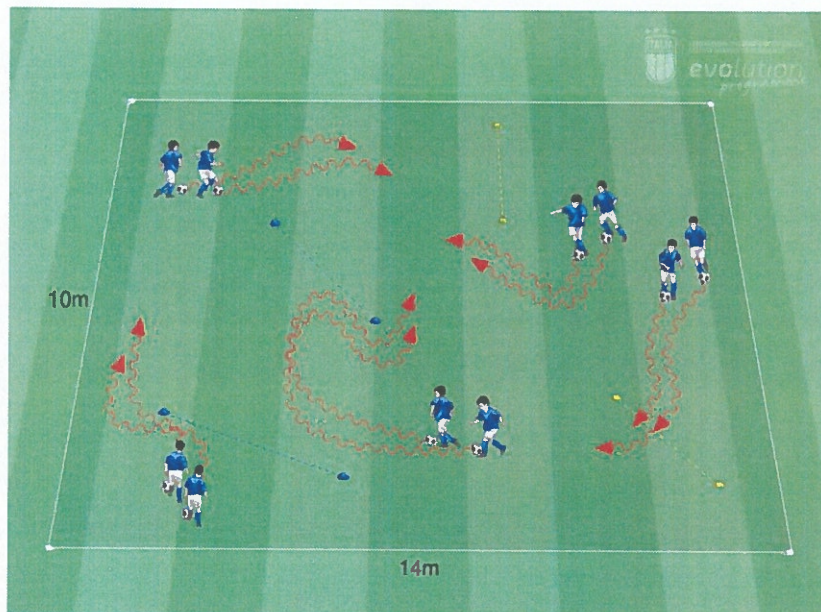
I dieci bambini coinvolti nell'attività svolgono cinque partite 1 contro 1 che si giocano in contemporanea all'interno dello stesso spazio di gioco.

Regole

- Il primo dei giocatori che realizza 5 gol determina la fine del turno di gioco. Dopo ogni turno di gioco vengono cambiate le squadre, le nuove coppie ri-posizionano le porte e si dà inizio ad un'altra partita (questo alternarsi di gare prosegue per tutti e 15 i minuti previsti dall'attività).
- Le coppie, giocando contemporaneamente nello stesso spazio di gioco, potrebbero ostacolarsi tra di loro nello svolgimento delle partite, tale situazione è prevista dalle dinamiche dell'attività e non comporta interruzioni o penalità.

1. Data la semplicità dell'attività proposta non sono previste varianti per i Piccoli Amici. Si raccomanda ai tecnici di aiutare i giocatori ad individuare le corrette modalità di interazione nello sviluppo autonomo dell' 1 contro 1.

I TRENI



Organizzazione

All'interno dello spazio di gioco (un rettangolo 10x14 metri) si collocano cinque coppie di giocatori. Ogni giocatore è in possesso di un pallone.

Descrizione

Si svolge un'attività di tecnica in cui l'obiettivo prevalente è imitare la direzione e la velocità di conduzione palla del proprio compagno.

Regole

- I giocatori si mettono uno dietro all'altro ed iniziano una conduzione di palla all'interno del campo, il secondo giocatore della fila deve inseguire chi lo precede mantenendosi ad una distanza breve (massimo un paio di metri) nonostante i cambi di direzione, senso e velocità eseguiti dal compagno che guida la coppia. Il mantenimento della distanza è un obiettivo che devono cercare di rispettare entrambi i giocatori: chi è davanti deve quindi assicurarsi che il compagno riesca a seguirlo correttamente. È altresì importante evitare incroci o scontri con altre coppie.
- Dopo ogni minuto di gioco si cambia la posizione dei giocatori all'interno di ogni coppia: il primo diventa secondo e viceversa.
- Una volta che l'attività è stata assimilata si possono inserire in campo delle porte di colore diverso indicando di volta in volta all'interno delle quali è possibile entrare per effettuare una sosta (ad ogni stop all'interno delle porte si cambia il giocatore che guida la coppia) e in quali invece risulta vietato l'ingresso. All'interno del campo di gioco possono essere inseriti anche degli ostacoli dando indicazione di interagire a piacimento con essi, ad esempio: valicare un ostacolo facendoci passare sopra la palla; effettuare il giro di un cono; saltare dentro ad un cerchio; ecc.

