



Data 30/10/2023

Protocollo 272/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'  
RIVAROLESE  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
1 Torneo Halloween Cup – Piccoli Amici – Primi calci - 1/11/2023**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





**S.S.D. RIVAROLESE 1906**

Sede: Rivarolo C.se(TO) via Trieste n.84, P.IVA 10145020011 e C.F. 95017590019

Sede operativa Scuola Calcio: Rivarolo C.se(TO) via Merlo n.19

Email: [info@rivarolese2009.it](mailto:info@rivarolese2009.it) PEC: [rivarolese2009\\_ssd@pec.it](mailto:rivarolese2009_ssd@pec.it)



**SCUOLA  
CALCIO ÉLITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD RIVAROLESE 1906 INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE **REGIONALE** DENOMINATA: TORNEO DI HALLOWEEN

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE E L'ASSESSORATO ALLO SPORT DEL COMUNE DI RIVAROLO CANAVESE CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 01/11/2023 AL 01/11/2023 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: Rivarolo C.se via Merlo 19

### 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 01/01/2015 AL 31/12/2016**

**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ**

### ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

### ART.4 ELENCHIGIOCATORI

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° DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

### ART.5 SOSTITUZIONI

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:

SOCIETÀ	SOCIETÀ
S.S.D. RIVAROLESE 1906 S.R.L. [930381]	A.S.D. ALICESE ORIZZONTI [1570]
A.S.D. POLISPORTIVA VALMALONE [940996]]	A.S.D. MAPPANESE [951389]
//	//
//	//

**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

SARANNO FORMATI N°1 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

### GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

- IL GUADO
- LA GABBIA DEI LEONI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

### 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 12 MINUTI CIASCUNO

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 (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 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.

**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.

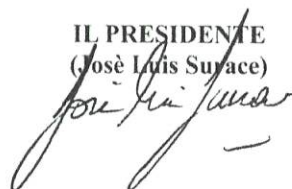
**RIVAROLESE 1906 S.S.D.**

Via Trieste 84 – Via Merlo 19

10086 RIVAROLO C.se(TO)

Tel. e Fax. 012425486

IL PRESIDENTE  
(José Luis Surace)



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. **ADAMO GIOVANNI**  
TEL. **3463735287**





PRIMI CALCI 2015

TORNEO DI HALLOWEEN

RIVAROLESE

ALICESE

MAPPANESE

VALMALONE

VIA MERLO

IL TORNEO SI SVOLGERA' IN UN GIRONE UNICO

LE GARE SARANNO DUE TEMPI DA 12 MINUTI

DATA	VIA	ORA	1° SQUADRA	2° SQUADRA	ARBITRO	RISUL	N.G
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 10.00	RIVAROLESE	MAPPANESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 10.30	VALMALONE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 11.00	MAPPANESE	VALMALONE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 11.00	RIVAROLESE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 11.30	MAPPANESE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 11.30	RIVAROLESE	VALMALONE			

# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

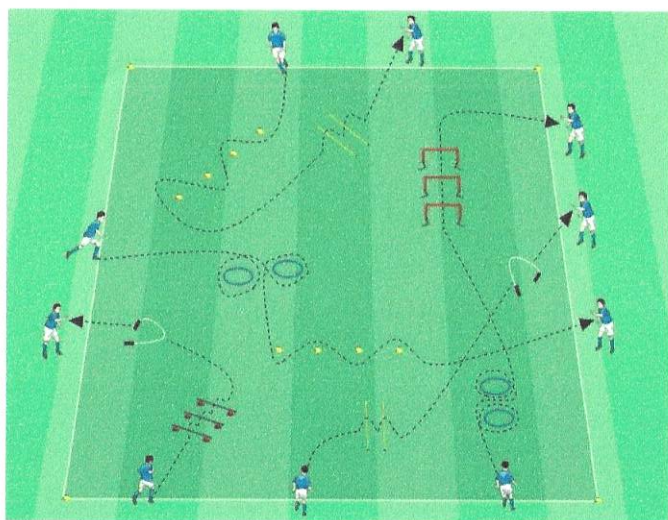
### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia; gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogliono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

### Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco

### Presupposti rappresentati



6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



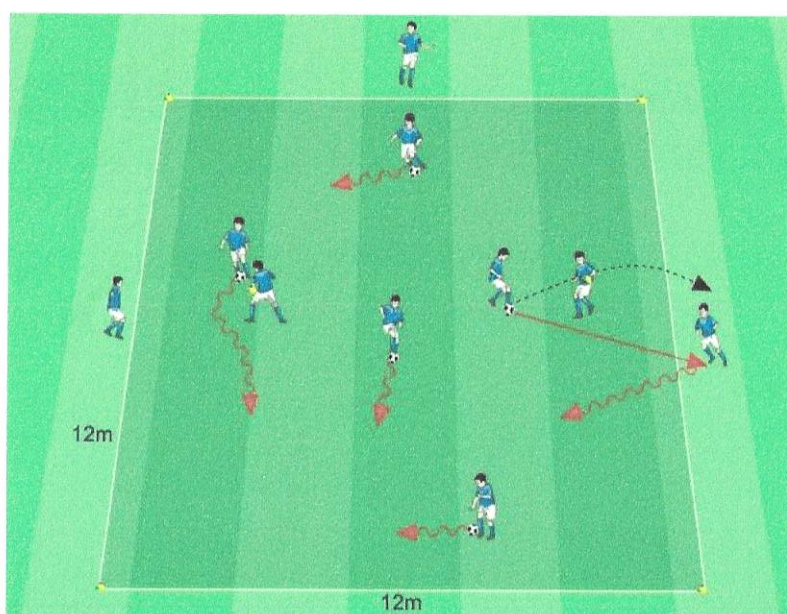
10 giocatori

### 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.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti



**S.S.D. RIVAROLESE 1906**

Sede: Rivarolo C.se(TO) via Trieste n.84, P.IVA 10145020011 e C.F. 95017590019

Sede operativa Scuola Calcio: Rivarolo C.se(TO) via Merlo n.19

Email: [info@rivarolese2009.it](mailto:info@rivarolese2009.it) PEC: [rivarolese2009\\_ssd@pec.it](mailto:rivarolese2009_ssd@pec.it)



**SCUOLA  
CALCIO ELITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

## REGOLAMENTO CAT. PRIMI CALCIO

### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD RIVAROLESE 1906 INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE DENOMINATA: TORNEO DI HALLOWEEN

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE E L'ASSESSORATO ALLO SPORT DEL COMUNE DI RIVAROLO CANAVESE CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 01/11/2023 AL 01/11/2023 PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO:Rivarolo C.se via Merlo 19

### 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 01/01/2015 AL 31/12/2016**

**È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2017 CHE ABBIANO COMPIUTO ANAGRAFICAMENTE IL 6° ANNO D'ETÀ**

### ART.3 PRESTITI

NON SONO CONSENTITI PRESTITI

### ART.4 ELENCHIGIOCATORI

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° DOPO L'AVVENUTA CONSEGNA È PROIBITO APPORTARE MODIFICHE A TALI ELENCHI.

NELLA DISTINTA DA PRESENTARE PRIMA DELLA GARA SARANNO INDICATI FINO AD UN MASSIMO DI **10** GIOCATORI

### ART.5 SOSTITUZIONI

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:

SOCIETÀ	SOCIETÀ
S.S.D. RIVAROLESE 1906 S.R.L. [930381]	A.S.D. ALICESE ORIZZONTI [1570]
A.S.D. POLISPORTIVA VALMALONE [940996]]	//
//	//
//	//

**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

SARANNO FORMATI N°1 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

### GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

- IL GUADO
- LA GABBIA DEI LEONI

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI

### 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 12 MINUTI CIASCUNO

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 (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 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.

**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.

**RIVAROLESE 1906 S.S.D.**

Via Trieste 84 – Via Merlo 19

10086 RIVAROLO C.se(TO)

Tel. e Fax. 012425486

**IL PRESIDENTE**

(José Luis Suñace)



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. **ADAMO GIOVANNI**  
TEL. **3463735287**







PRIMI CALCI 2016

TORNEO DI HALLOWEEN

RIVAROLESE

ALICESE

VALMALONE

VIA MERLO

IL TORNEO SI SVOLGERA' IN UN GIRONE UNICO

LE GARE SARANNO DUE TEMPI DA 12 MINUTI

DATA	VIA	ORA	1° SQUADRA	2° SQUADRA	ARBITRO	RISUL	N.G
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 09.30	RIVAROLESE	VALMALONE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 10.00	VALMALONE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 10.30	RIVAROLESE	ALICESE			

# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

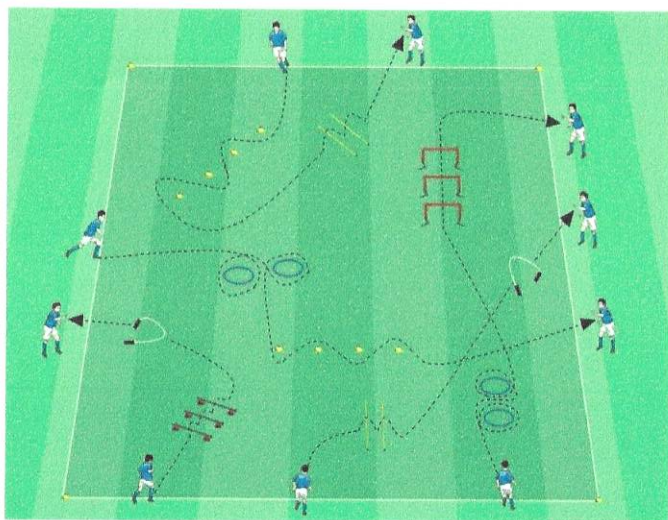
### Descrizione

10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia, gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svogliono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

### Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



### Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Cestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi



# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



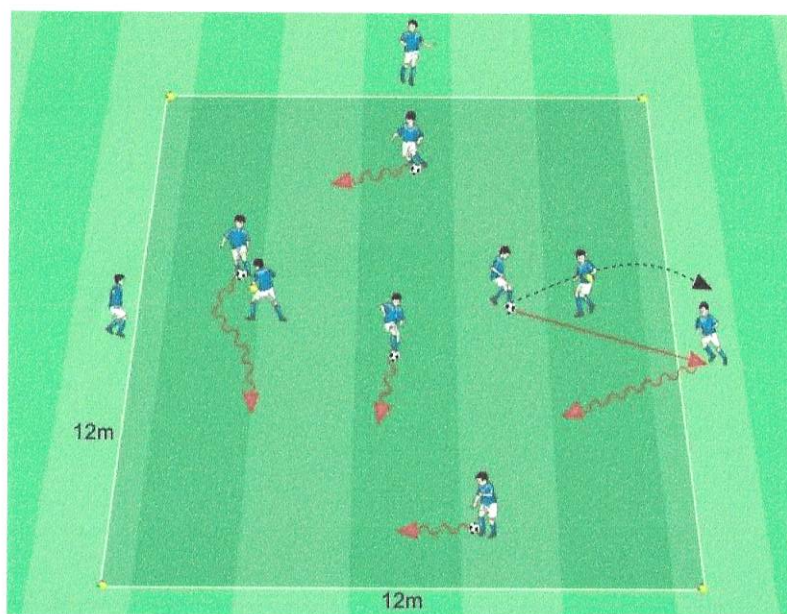
10 giocatori

### 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.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti



**S.S.D. RIVAROLESE 1906**

Sede: Rivarolo C.se(TO) via Trieste n.84, P.IVA 10145020011 e C.F. 95017590019

Sede operativa Scuola Calcio: Rivarolo C.se(TO) via Merlo n.19

Email: [info@rivarolese2009.it](mailto:info@rivarolese2009.it) PEC: [rivarolese2009\\_ssd@pec.it](mailto:rivarolese2009_ssd@pec.it)



**SCUOLA  
CALCIO ELITE**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

## REGOLAMENTO CAT. PICCOLI AMICI

### ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD RIVAROLESE 1906 INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE REGIONALE DENOMINATA: TORNEO DI HALLOWEEN

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE E L'ASSESSORATO ALLO SPORT DEL COMUNE DI RIVAROLO CANAVESE CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 01/11/2023 AL 01/11/2023  
PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO:Rivarolo C.se via Merlo 19

### CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETÀ

LA MANIFESTAZIONE È RISERVATA AI CALCIATORI APPARTENENTI ALLA CATEGORIA **PICCOLI AMICI** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01.01.2017 AL COMPIMENTO ANAGRAFICO DEL 5° ANNO D'ETÀ**

### SOCIETÀ PARTECIPANTI

ALLA MANIFESTAZIONE PRENDERANNO PARTE LE SOTTO INDICATE SOCIETÀ:

SOCIETÀ	SOCIETÀ
S.S.D. RIVAROLESE 1906 S.R.L. [930381]	A.S.D. ALICESE ORIZZONTI [1570]
A.S.D. CIRIE CALCIO 1946 [940894]	A.S.D. MAPPANESE [951389]
//	//
//	//

### ELENCHI GIOCATORI

LE SOCIETÀ PARTECIPANTI DOVRANNO PRESENTARE ALL'ORGANIZZAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE, PRIMA DEL SUO INIZIO, L'ELENCO DEI CALCIATORI CHE INTENDONO UTILIZZARE, FINO AD UN MASSIMO DI N°10

### PRESTITI

SONO VIETATI

### SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE

LE ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO CON LA SEGUENTE FORMULA (**NON SONO CONSENTITE FORMULE CON PARTITE A CONFRONTO DIRETTO SEMIFINALI FINALI O GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA**)

SARANNO FORMATI N°1 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA

### SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO **3 > 3** SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI **PALLONI N° 3** OPPURE **N° 4 IN GOMMA**

### GIOCHI LUDICI DIDATTICI (OBBLIGATORI MINIMO DUE GIOCHI)

- IL GUADO
- LA GABBIA DEI LEONI

### TEMPI DI GARA

- LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 12 MINUTI CIASCUNO
- I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO



**CLASSIFICHE  
NON SONO PREVISTE CLASSIFICHE**

**PARTECIPAZIONE**

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PARTECIPARE OBBLIGATORIAMENTE A TUTTA L'ATTIVITÀ PREVISTA, IN PARTICOLARE:

- È OBBLIGATORIA LA PARTECIPAZIONE AI GIOCHI LUDICO DIDATTICI
- I GIOCATORI DEVONO PRENDERE PARTE ALMENO AD UNA MINI GARA COMPLETA SENZA ESSERE SOSTITUITI SINO AL TERMINE DELLA STESSA, TRANNE CHE PER VALIDI MOTIVI DI SALUTE.

**ARBITRI**

LE PARTITE SARANNO ARBITRATE DAGLI STESSI GIOCATORI CHE PARTECIPANO ALLA GARA (**AUTOARBITRAGGIO**)

**RECLAMI**

**VISTO LO SPIRITO LUDICO CHE DEVE CARATTERIZZARE L'ATTIVITÀ DEI PICCOLI AMICI NON È CONSENTITA ALCUNA FORMA DI RECLAMO.**

**ASSICURAZIONE**

È RESPONSABILITÀ DI OGNI SOCIETÀ PARTECIPANTE GARANTIRE AI PROPRI GIOCATORI LA COPERTURA CON LA CARTA ASSICURATIVA FIGC. L'ORGANIZZAZIONE DEL TORNEO È RESPONSABILE DELLA REGOLARITÀ DELLA COPERTURA ASSICURATIVA

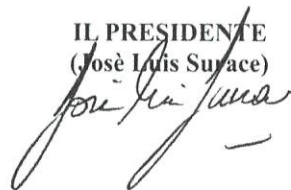
**NORME GENERALI**

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.

**RIVAROLESE 1906 S.S.D.**

Via Trieste 84 – Via Merlo 19  
10086 RIVAROLO C.se(TO)  
Tel. e Fax. 012425486

**IL PRESIDENTE  
(José Luis Surace)**



RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. **ADAMO GIOVANNI**  
TEL. **3463735287**





PICCOLI AMICI 2017/18

TORNEO DI HALLOWEEN

RIVAROLESE

ALICESE

MAPPANESE

CIRIE

VIA MERLO

IL TORNEO SI SVOLGERA' IN UN GIRONE UNICO

LE GARE SARANNO DUE TEMPI DA 12 MINUTI

DATA	VIA	ORA	1° SQUADRA	2° SQUADRA	ARBITRO	RISUL	N.G
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 14.30	RIVAROLESE	MAPPANESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 14.30	CIRIE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 15.00	MAPPANESE	CIRIE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 15.00	RIVAROLESE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 15.30	MAPPANESE	ALICESE			
01/11/2023	VIA MERLO	ORE 15.30	RIVAROLESE	CIRIE			

# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO

  
15 minuti

  
15x15 metri

  
10 giocatori

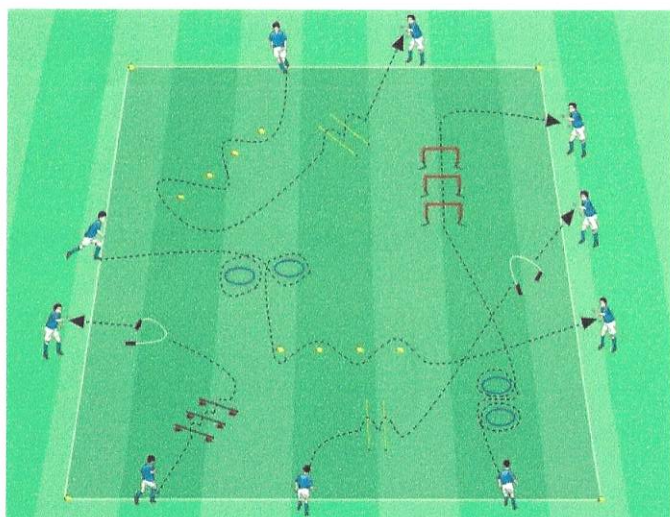
### Descrizione

I 10 giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni, cerchi, ostacoli tipo over, corde per salto, delimitatori, scalette, paletti.

### Regole

Il gioco si svolge in 3 momenti distinti:

- Libera sperimentazione: i 10 giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente (usando quindi la propria fantasia) con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda, valicare gli over, eseguire dei balzi all'interno dei cerchi, strisciare sotto agli ostacoli. Durata prevista, 5 minuti circa.
- Forma organizzata: i 10 bambini si posizionano inizialmente all'esterno del campo, 5 di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con 2 stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio, quadrupedia, gambe divaricate, ecc.). Durata prevista, 5 minuti circa.
- Sfida: i giocatori vengono divisi in 2 squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (con le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e 5 i suoi giocatori. Durata prevista, 5 minuti circa.



### Possibile ambientazione

Il campo di gioco rappresenta un lago da superare mentre le varie stazioni sono il guado che permette di arrivare sulla sponda opposta.

### Variante per i Piccoli Amici

- Nella forma organizzata i giocatori svgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo e i 5 che attendono il loro turno lo fanno anche all'interno del campo.
- Nella sfida si gioca con squadre composte da coppie.

### Comportamenti privilegiati

- Manifestare fantasia esecutiva nell'interazione con le varie stazioni di gioco, inventare nuovi modi di relazionarsi con i vari ostacoli predisposti in campo.
- Svolgere con continuità le varie azioni previste senza cali di intensità nello svolgimento dell'attività
- Riuscire ad abbinare in modo fluido le varie gestualità motorie dimostrando efficacia esecutiva.



### Presupposti rappresentati



1. Momento libera sperimentazione
2. Spazi di gioco "modulari"
3. Gestire valore della competizione
4. Spiegazioni brevi ed efficaci
5. Da esercizio a gioco
6. Valorizzare aspetti etici e morali
7. Proporre attività da provare a casa
8. Valorizzare il miglioramento individuale
9. Evitare paragoni tra giocatori
10. Sviluppo aspetti motori/coordinativi

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



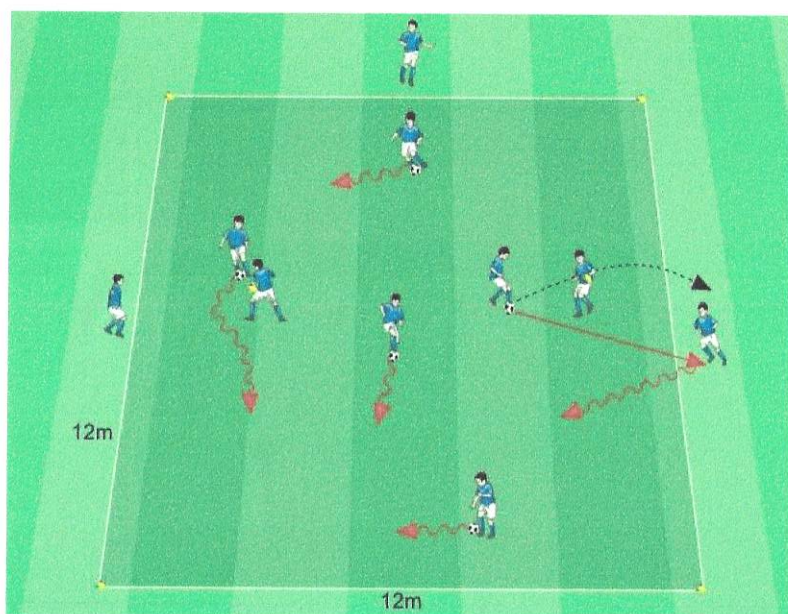
10 giocatori

### 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 bestecca) 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.

### Variante per i Piccoli Amici

- Prima di iniziare l'attività, i giocatori hanno un minuto di tempo per prendere confidenza con gli spazi di gioco.
- Il gioco comincia con un solo giocatore con la casacca in mano.
- Chi ha la casacca in mano, per rubare il pallone al compagno basta che glielo tocchi, senza entrarne in possesso.

### Comportamenti privilegiati

- Capire quando si è una sotto pressione tale da rendere necessario il coinvolgimento di un compagno all'esterno del campo attraverso la trasmissione del pallone (effettuata quando il compagno è pronto a riceverla e non distratto o impegnato in un'altra situazione).
- Difendere il pallone dall'intervento dell'avversario (frapponendosi tra questo e la palla e tenendo il pallone lontano dall'avversario) in attesa di una soluzione di gioco data dal compagno esterno.
- Rimanere sempre attivi anche all'esterno del campo spostandosi, se necessario, da un lato all'altro del quadrato.



### Presupposti rappresentati



1. Utilizzo di uno stile di conduzione a prevalenza non direttivo
2. Favorire comprensione degli spazi di gioco
3. Insegnare a gestire l'errore proprio e del compagno
4. Attività che permette elevato tempo di impegno motorio
5. Gioco come maestro per trovare soluzioni efficaci
6. Favorire la comunicazione tra pari
7. Stimolare conoscenza dello sport
8. Insegnare ad assumersi le proprie responsabilità
9. Ambiente permette a tutti il successo
10. Inserire varianti