



## DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI IVREA

Ivrea 07 gennaio 2025

Spett.le società

**SSD RIVAROLESE 1906**

### **OGGETTO: Autorizzazione Torneo**

**"WINTER LEAGUE" - Primi Calci 2016 - 12/01/2025-02/02/2025**

La Delegazione Distrettuale di Ivrea, esaminato il regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del torneo indicato 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 queste ultime.

Cordiali saluti

*Il segretario della Delegazione*

*Il delegato della Delegazione*

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra, 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

**F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.**  
**DELEGAZIONE LOCALE DI IVREA**  
**IL DELEGATO**  
(Roberto Drago)



# S.S.D. RIVAROLESE 1906

Sede: Rivarolo C. (TO) via Trieste n.34, P.IVA. 10145020011 e C.F. 95017590019

Sede operativa Scuola Calcio: Rivarolo C. (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 GAT. PRIMI CALCI

#### ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ SSD RIVAROLESE 1906 INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE **PROVINCIALE**

DENOMINATO: WINTER LEAGUE 2016

IN COLLABORAZIONE CON IL COMUNE E L'ASSESSORATO ALLO SPORT DEL COMUNE DI RIVAROLO CANAVESE

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DAL 12/01/2025 AL 02/02/2025

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 CALCI 2016** REGOLARMENTE TESSERATI F.I.G.C. CON LA PROPRIA SOCIETÀ PER LA STAGIONE IN CORSO. **NATI DAL 01/01/2016 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
SSD RIVAROLESE 1906 [930381]	VOLPIANO PIANESE [954865]
BANCHETTE COLLERETTO [962917]	POLISPORTIVA VALMALONE [940996]
CIRIE' CALCIO [940894]	INDEPENDIENTE IVREA [951616]
SANGIUSTESE [47430]	CASTELLAMONTE [911900]

**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°2 GIRONI DA N° 4 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON GARE DI SOLA ANDATA. NELL'ULTIMA GIORNATA VERRANNO RIPETUTE LE GARE DELLA PRIMA

#### 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

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

**ART.9 TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)**

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE)TEMPI DELLA DURATA DI 15 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 TEMPISUPPLEMENTARI**

**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 SUPLENTE 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.

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.

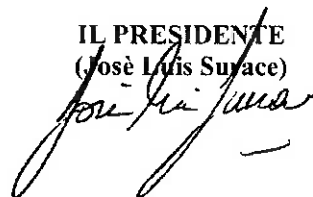
**RIVAROLESE 1906 S.S.D.**

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**

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

# 1° WINTER LEAGUE

PRIMI CALCI 2° ANNO

2016

Rivarolo Canavese – Via Merlo 19

## GIRONE A

SSD RIVAROLESE 1906
VALMALONE
CASTELLAMONTE
INDEPENDIENTE

## GIRONE B

CIRIE'
SANGIUSTESE
VOLPIANO PIANESE
BANCHETTE COLLERETTO

### DOMENICA 12/1 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo

GIRONE A	ORARIO
SSD RIVAROLESE 1906 - CASTELLAMONTE	10:00
VALMALONE - INDEPENDIENTE	11:00

### DOMENICA 12/1 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo

GIRONE B	ORARIO
CIRIE' - VOLPIANO PIANESE	10:00
SANGIUSTESE - BANCHETTE COLLERETTO	11:00

### DOMENICA 19/1 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo

GIRONE A	ORARIO
SSD RIVAROLESE 1906 - INDEPENDIENTE	10:00
VALMALONE - CASTELLAMONTE	11:00

### DOMENICA 19/1 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo

GIRONE B	ORARIO
CIRIE' - BANCHETTE COLLERETTO	10:00
SANGIUSTESE - VOLPIANO PIANESE	11:00

**FIGC LND SGS**

Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

**DOMENICA 2/2 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo**

GIRONE A		ORARIO
SSD RIVAROLESE 1906	- VALMALONE	10:00
CASTELLAMONTE	- INDEPENDIENTE	11:00

**DOMENICA 2/2 MATTINO – Rivarolo, Via Merlo**

GIRONE B		ORARIO
CIRIE'	- SANGIUSTESE	10:00
VOLPIANO PIANESE	- BANCHETTE COLLERETTO	11:00

**Al termine premiazione per tutti**

**FIGC LND SGS**  
Delegazione Distrettuale di Ivrea  
Corso Nigra 64 - 10013 Ivrea  
Tel. 0125 424696

# COLLABORAZIONE

## LA GABBIA DEI LEONI



15 minuti



12x12 metri



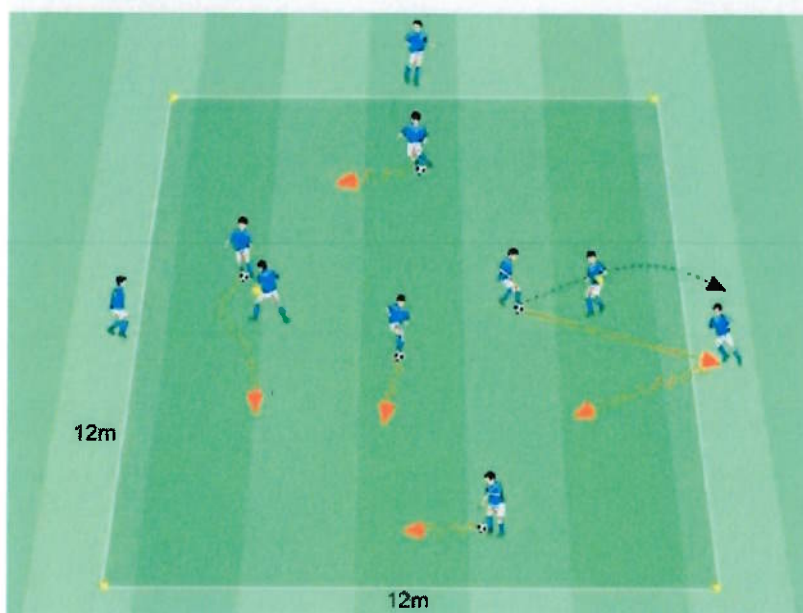
10 giocatori

### 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



# SCOPRIRE IL MOVIMENTO

## IL GUADO



15 minuti



15x15 metri



10 giocatori

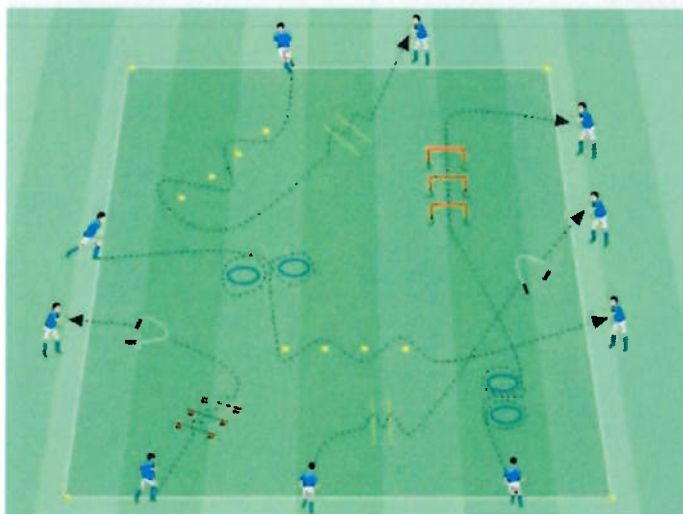
### Descrizione

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 svolgono 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