



LAGOSANTO 2023

*Le Olimpiadi Diocesane dell'ACR*

# *In gioco con Te!*

*"I grandi risultati, nello sport come nella vita, li otteniamo insieme, in squadra"*

Papa Francesco

## *L'iniziativa:*

*Cari educatori e care educatrici, come preannunciato in varie occasioni, abbiamo ora il piacere di annunciarvi la data ufficiale in cui celebreremo la prima edizione delle Olimpiadi Diocesane dell'ACR: il 25 aprile presso la Parrocchia di Santa Maria della neve a Lagosanto (Via S.venanzio, 77)!*

*Sarà una bella occasione per far incontrare ragazzi da ogni parrocchia della nostra grande diocesi di Ferrara-Comacchio, sarà una gioiosa giornata in cui, attraverso il gioco, I ragazzi faranno esperienza del confronto con gli altri, spinti dal desiderio di mostrare le loro abilità cercando di dare il meglio di se stessi senza voler umiliare l'avversario che mai deve essere concepito come nemico . I tornei olimpici saranno però solamente il culmine di un percorso di preparazione fisica ( attraverso l'allenamento sportive) e spirituale che dovrà coinvolgere I ragazzi nei mesi precedent nelle parrocchie.*

*Siete pronti a scoprire tutte le proposte dell'equipe ACR?*

## *Si Parte!!!*

**Anche le OLIMPIADI dell'ACR hanno la loro fiamma olimpica!**

*La fiamma è infatti uno dei simboli dei giochi olimpici, ma è anche il simbolo della nostra Fede, simbolo della Luce di Dio che illumina il nostro cammino, illumina le nostre vite.*

*Il nostro Arcivescovo mons. Perego domenica 19 febbraio, presso la parrocchia di Serravalle, ha benedetto due fiaccole, che sarete voi, attraverso una fraterna staffetta tra i gruppi parrocchiali di Azione Cattolica Ragazzi, a farle giungere a Lagosanto il 25 aprile ed accendere il fuoco olimpico delle "Olimpiadi diocesane dell'ACR" dando inizio alla giornata di gioco, preghiera e fratellanza.*

*Ogni settimana la fiamma olimpica dovrà essere portata di parrocchia in parrocchia, seguendo le tappe indicate sulla piantina, i ragazzi potranno preparare una breve preghiera che accompagni lo scambio e attaccarla alla fiaccola. Chiediamo a voi educatori di mettervi in contatto con gli educatori o con il parroco della parrocchia a cui porterete la fiaccola per concordare il momento e le modalità più opportune. Lo scambio può avvenire durante l'attività settimanale dell'ACR oppure durante la S.Messa domenicale, può portarla un solo educatore oppure può essere un'occasione di incontro interparrocchiale tra i gruppi di ragazzi, fate in*

*modo che questo passaggio della fiaccola sia un rito sentito e festoso! Vi chiediamo di videoriprendere i riti di passaggio, la lettura di una preghiera per il gruppo ricevente ed inviate il tutto all'equipe (indirizzo mail e contatti whatsapp sono riportati al termine di questo document esplicativo) che lo caricherà sul canale youtube e Fb dell'Ac per vivere di settimana in settimana il percorso che ci porterà a festeggiare tutti insieme. Quindi forza, camminiamo insieme !!!!*

ARCIDIOCESI FERRARA-COMACCHIO



19 febbraio	📍 presso la parrocchia di SERRAVALLE benedizione delle fiaccole da parte del nostro Arcivescovo	
26 febbraio	📍 PORTO GARIBALDI	📍 SACRA FAMIGLIA
05 marzo	📍 LIDO degli ESTENSI	📍 SANT'AGOSTINO
12 marzo	📍 COMACCHIO	📍 SAN BARTOLOMEO
19 marzo	📍 SAN GIOVANNI di OSTELLATO	📍 VIGARANO M.
26 marzo	📍 BOSCO MESOLA	📍 PONTELAGOSCURO
16 aprile	📍 CODIGORO	📍 S.CATERINA VEGRI
23 aprile	📍 MASSAFISCAGLIA	📍 QUARTESANA
25 aprile	📍 LAGOSANTO	📍 LAGOSANTO

## *Come si svolgeranno le Olimpiadi e come ci si iscrive?*

Durante la giornata si svolgeranno 6 tornei di differenti "discipline olimpiche":

- **Palla capitano**
- **Ambulanza**
- **Tonnara**
- **Roverino**
- **Palla Scalpo**
- **Bandiera genovese**

6 giochi di squadra tipici dell'ACR che spesso vengono interpretati e regolamentati diversamente da parrocchia a parrocchia ragion per cui vi riportiamo, in un successivo capitolo, il regolamento ufficiale elaborato per l'occasione! Ogni gruppo può iscriversi ad uno o più tornei. Per organizzare al meglio il tabelloni dei tornei chiediamo che le iscrizioni pervengano all'equipe ACR entro sabato 8 aprile. E' importante comunicare il numero di giocatori, di accompagnatori ed il nome scelto dalla squadra. Il numero di giocatori ammesso per ciascuna squadra è indicato nel regolamento. Ogni squadra può essere composta da ragazzi della stessa parrocchia o dall'unione di ragazzi provenienti da più parrocchie che decidono di unirsi in un'unica squadra.

Sarà richiesto a ciascun partecipante un contributo di 6 euro per far fronte alle spese della giornata, a ciascuno sarà consegnata la maglietta della giornata ed uno buon gelato per la merenda finale.

Chi lo desidera può preparare un "grido di battaglia" per incoraggiare la squadra, si possono portare striscioni e si può organizzare la tifoseria della squadra!

## *Il programma della giornata:*

- 9.00/9.30 Accoglienza
- 9.30/10.00 liturgia e rito di apertura delle Olimpiadi con accensione del braciere olimpico
- 10.00/12.30 prima fase dei tornei
- 12.30/13.30 pranzo al sacco
- 13.30/16.00 seconda fase dei tornei
- 16.00/17.00 S.Messa e premiazioni ufficiali
- 17.00 gelato per tutti e saluti

# *1 regolamenti ufficiali*

Questi regolamenti sono comunicati in modo che ciascuna squadra possa allenarsi al meglio seguendo le regole di gioco corrette.

**Attenzione:** i tempi di gioco previsti dai regolamenti potrebbero essere variati in base al numero di gare che si dovranno disputare quell giorno a seconda della quantità di squadre iscritte, il tabellone dei tornei sarà reso noto nei giorni precedenti l'evento

## **PALLA CAPITANO**

### **Materiale:**

- pallone
- occorrente per tracciare il campo

### **Svolgimento:**

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 11 giocatori ciascuna.*

*Il campo di gioco è un grande rettangolo diviso in due parti uguali. Ogni squadra occupa una parte del campo di gioco.*

*Ogni squadra elegge un capitano. Prima del via, l'arbitro getterà in alto la palla, che i due capitani dovranno cercare di conquistare mandandola verso la propria squadra o al di fuori del campo dell'avversario. La squadra che conquisterà la palla, la cederà al proprio capitano in attesa del fischio di avvio.*

*Il capitano andrà a porsi fuori del rettangolo, alle spalle della squadra avversaria e potrà giocare sia da dietro che dai fianchi del campo segnato senza mai invadere né il campo di gioco, né la parte riservata all'altro capitano.*

*Dopo il via, dall'esterno, il capitano cercherà di colpire direttamente gli avversari che stanno dentro il campo per eliminarli. I giocatori colpiti direttamente non escono dal gioco, ma escono dal terreno di gioco per mettersi attorno al campo avversario e, stando attorno al campo avversario, aiuteranno il proprio capitano a colpire gli avversari.*

*Quando tutti i giocatori della squadra saranno stati eliminati, entrerà in campo il rispettivo capitano che dovrà essere a sua volta colpito 3 volte.*

### **Regole:**

- *I giocatori non possono uscire dal terreno di gioco loro assegnato, se lo fanno, anche per errore verranno eliminati.*
- *I giocatori non possono entrare nel terreno di gioco avversario nemmeno con un piede. Qualora lo facessero il tiro effettuato è da considerare nullo e il giocatore colpito resterà in gioco.*
- *Per colpire validamente un giocatore è necessario prenderlo "al volo", cioè la palla deve toccare prima il giocatore, poi terra. Se la palla tocca prima terra poi il giocatore questi rimane in gioco.*

- *Se la palla, dopo aver toccato un giocatore non tocca terra, ma viene catturata da un avversario è colpito ed eliminato il lanciatore. Se il colpito trattiene la palla senza lasciarla toccare terra è colpito il lanciatore.*
- *Se la palla dopo aver toccato "al volo" un giocatore viene trattenuta "al volo" da un avversario sia nel terreno di gioco che fuori, il colpito è libero.*
- *Se la palla esce lateralmente, appartiene alla squadra che occupa lo spazio attorno al campo di gioco dove è uscita. Se la palla viene catturata mentre è ancora nel terreno di gioco, appartiene a quella che occupa il terreno. Se vengono colpiti più giocatori con un unico lancio, si deve ritenere colpito solo il primo.*
- *Una squadra non in possesso di palla può cercare di catturarla o prendendola al volo o fermanola dopo che questa avrà toccato terra quando, dopo aver colpito un giocatore, rimarrà nel proprio terreno di gioco e quindi usarla a sua volta. I giocatori, eliminati o in campo, non possono appropriarsi del pallone se, in linea d'aria, è in una zona avversaria: non è possibile quindi allungare la mano per prenderla se è a terra o se è in volo in una zona avversaria.*
- *Il capitano entrerà in gioco quanto tutti i componenti della sua squadra saranno stati colpiti. Per essere eliminato dovrà essere colpito tre volte.*
- *La palla va giocata esclusivamente come tiro effettuato con le mani*
- *E' possibile colpire il pallone a mani aperte, chiuse e coi piedi solo per passare a un componente della propria squadra.*

## **AMBULANZA**

### **Materiale:**

- *due palloni di colore diverso;*
- *occorrente per tracciare il campo.*

### **Svolgimento:**

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 11 giocatori ciascuna.*

*Il campo di gioco è un grande rettangolo diviso in tre sezioni: 2 esterne e una centrale.*

*Una squadra occupa una sezione esterna del campo e l'altra squadra l'altra sezione esterna lasciando quindi libera la parte centrale che è denominata "zona neutra". Ogni squadra inizia la manche con un pallone che è passato dall'ambulanza.*

*L'ambulanza è un giocatore nominato dalla squadra, il quale gioca all'esterno del campo senza mai attraversarlo ma solo aggirandolo. L'ambulanza può essere sostituita ad ogni interruzione del gioco, avvisando l'arbitro. Il suo compito è quello di recuperare e passare il proprio pallone alla squadra. Quando una squadra fa punto si termina la manche e si inizia una successiva con il ritorno in campo di tutti i giocatori.*

*Il punto si può fare in due modi: o con 5 avversari eliminati o attraversando la sezione degli avversari superando la linea di fondo.*

*Per vincere bisogna totalizzare 5 punti.*

*Come eliminare gli avversari:*

- *metodi contemplati nella "sezione tiro", non validi nella propria sezione di campo quando l'avversario è all'interno della stessa;*
- *il giocatore che entra nella sezione degli avversari viene toccato da questi ultimi;*
- *il giocatore entra nel campo degli avversari con un pallone;*
- *il giocatore si auto-elimina uscendo dal campo.*

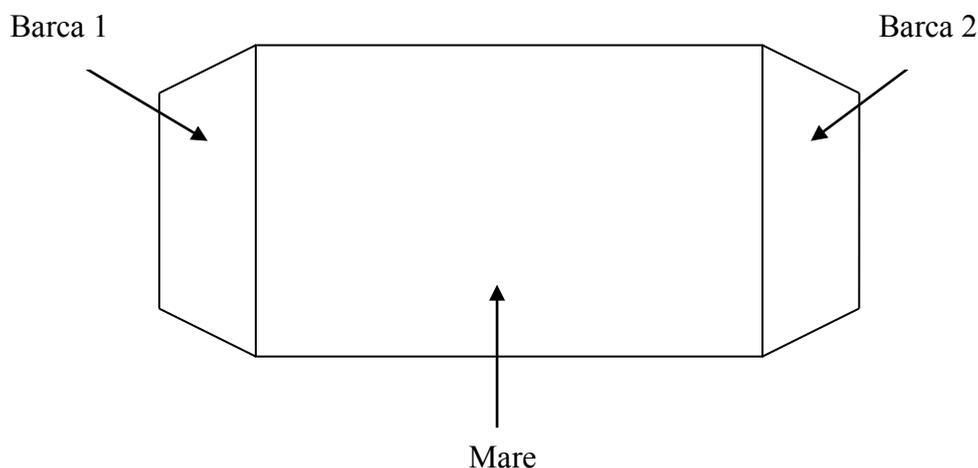
#### *Sezione tiro:*

- *Il pallone può essere passato a un componente della propria squadra in qualunque modo tranne che con i piedi oppure può essere utilizzato per eliminare un avversario: in tal caso sarà definito "tiro";*
- *Un tiro è ritenuto valido solo se effettuato con una o 2 mani, il pallone viene lanciato ma non colpito dal lanciatore;*
- *Per eliminare validamente un giocatore avversario è necessario colpirlo direttamente: cioè il pallone deve toccare prima il giocatore, poi terra. Se la palla tocca prima terra poi il giocatore questi rimane in gioco;*
- *Il pallone appartiene a un giocatore se questi non supera con la propria sagoma il limite della sezione assegnata;*
- *Il tiro è valido nel momento in cui il tiratore lancia il pallone e la sua sagoma non supera il limite della sezione assegnata;*
- *Se il tiratore esce con la sua sagoma dopo aver lasciato il pallone il tiro è valido;*
- *Per evitare il tiro non si può uscire con la propria sagoma dalla sezione assegnata prima che il pallone tocchi terra o bloccato da qualcuno: in tal caso si è eliminati;*
- *Se il pallone, dopo aver colpito un giocatore, non tocca terra ma viene catturato dal colpito o da un avversario del lanciatore è eliminato il lanciatore stesso;*
- *Se il pallone, dopo aver colpito un giocatore, non tocca terra ma viene catturato dal lanciatore o da un componente della sua squadra non è eliminato nessuno;*
- *Se vengono colpiti più giocatori con un unico lancio si deve ritenere colpito solo il primo;*
- *Se un pallone colpisce l'avversario che possiede l'altro pallone, il colpito è eliminato e deve lasciare il proprio pallone nel punto in cui si trova;*
- *Se un pallone colpisce il pallone in possesso a un avversario e cade a terra non viene eliminato nessuno;*
- *Se un pallone colpisce il pallone in possesso a un avversario e il pallone tocca una qualsiasi parte dell'avversario o di un componente della sua squadra, prima di toccare terra, il primo colpito viene eliminato;*
- *Se un pallone colpisce il pallone in possesso a un avversario e viene catturato da un avversario prima di toccare terra, viene eliminato il lanciatore;*
- *Se un pallone colpisce il pallone in possesso a un avversario e viene catturato da un componente della squadra del lanciatore, non viene eliminato nessuno;*
- *Se il pallone avversario viene catturato, appartiene a chi lo conquista e lo può usare contro gli avversari trattenendolo al massimo per 2 tiri effettuati con il proprio.*

## TONNARA

### Materiale:

- 2 palloni;
- occorrente per tracciare il campo



### Svolgimento:

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 11 giocatori ciascuna.*

*Il campo di gioco è diviso in tre sezioni come da raffigurazione sovrastante.*

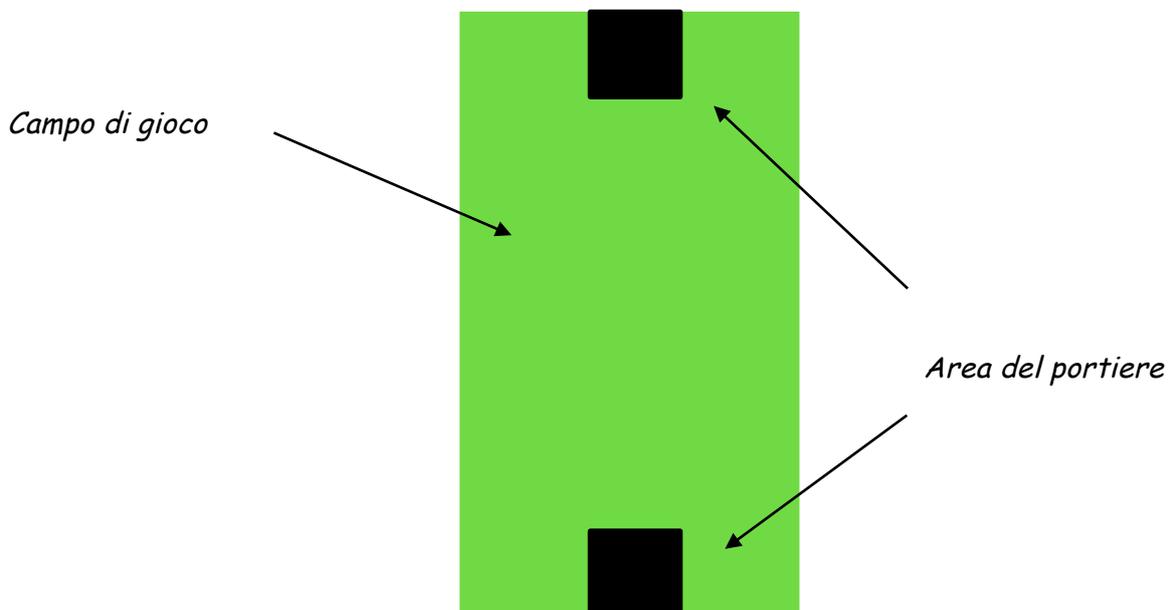
*Una squadra per volta per un tempo massimo di 15min sarà la squadra dei pescatori e si disporrà sulle due barche. Gli altri giocatori saranno i tonni e dovranno stare in mare. I pescatori si vedono assegnati due palloni e devono scegliere un componente della squadra che recuperi il pallone quando esce dal campo o finisce in mare (questo giocatore può solo recuperare la palla, non può tentare di colpire gli avversari).*

*I pescatori per prendere i tonni devono colpirli direttamente con la palla, se prima di colpire un tonno il pallone rimbalza a terra, il tonno è salvo. I tonni non possono difendersi in alcun modo dalla palla, possono solo scansarla e scappare. I giocatori eliminati devono allontanarsi dal campo digioco. I tonni non possono in alcun modo ostacolare il recupero della palla, né mandarla lontano. I Pescatori possono recuperare autonomamente il pallone in mare o fuori campo solamente se entrambe i piedi rimangono sulla barca, qualora un pescatore uscisse volutamente o accidentalmente dalle barche con uno o entrambe i piedi sarà espulso, così pure i tonni che oltrepassano in qualsiasi modo i confini del mare verranno eliminati e conteggiati come "pescati". Vince la squadra di pescatori che nel tempo stabilito ha pescato più tonni ( o nel minor tempo registrato in caso di completa sconfitta degli avversari prima dello scadere del quindicesimo minuto)*

## ROVERINO

### Materiale:

- 2 bastoni, con gomma piuma in punta;
- 1 roverino (anello di gomma)
- 16 Scalpi
- occorrente per tracciare il campo



### Spiegazione:

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 8 giocatori ciascuna.*

*Si gioca nell'arco di due tempi di 10 minuti ciascuno. Al termine del primo tempo si effettuerà il cambio campo.*

*Ogni squadra sceglie un portiere, che potrà eventualmente essere cambiato alla fine del primo tempo, e il gioco si svolge sotto la supervisione di un arbitro. Il portiere sarà posizionato dalla parte opposta rispetto alla propria squadra. Ogni giocatore, portiere a parte, sarà munito di scalpo. Vince la squadra che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nel tempo stabilito. La squadra ottiene un punto quando lanciando il roverino riesce a centrare il bastone del portiere della propria squadra. Il lancio può essere effettuato soltanto con le mani. E' possibile segnare il gol da rimessa da fondo campo o rimessa laterale oppure spostandosi all'interno del campo ed avvicinandosi al proprio portiere. In tal caso, però, bisognerà fare attenzione a non essere scalpati: se, infatti, il giocatore in possesso del roverino viene scalpato da un avversario, dovrà uscire dal campo dove vi rimarrà fino alla fine del primo tempo o della partita (nel caso venga scalpato nel secondo tempo). Il gioco riprenderà poi con una rimessa laterale per la squadra che ha subito l'eliminazione del giocatore. Il roverino può essere passato da un giocatore all'altro (ma deve sempre staccarsi dalla mano di chi effettua il passaggio) e gli avversari possono intercettarlo.*

*Il portiere può ovviamente direzionare il proprio bastone in modo da raccogliere il roverino e ottenere il punto, ma dovrà sempre rimanere entro la propria area di gioco. Se anche solo con un piede dovesse uscire dalle righe, il punto sarà annullato. Dopo il goal, il gioco riprende con una rimessa dalla linea di fondo da parte di un giocatore della squadra che lo ha subito.*

*Il roverino viene considerato fuori dal campo quando cade interamente all'infuori delle linee del campo. Quando il roverino va fuori, il possesso passa alla squadra avversaria e il gioco ricomincia con una rimessa che deve essere effettuata da fermi, dal punto in cui il roverino è uscito. Viene considerato fuori anche quando il giocatore col possesso del roverino esce dal campo di gioco.*

*Se due giocatori di squadre avversarie afferrano contemporaneamente il roverino, l'arbitro ferma il gioco, lancia il roverino in aria e i due giocatori saltano per afferrarlo.*

*L'arbitro può fischiare e assegnare una punizione in caso di condotta scorretta o se il roverino viene strappato dalle mani dell'avversario.*

## **PALLA SCALPO**

### **Materiale:**

- Un Pallone
- due canestri bassi ( tipo cestini)
- 20 scalpi
- occorrente per tracciare il campo

### **Spiegazione:**

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 10 giocatori ciascuna (8 in campo e due in panchina). Si giocano due tempi da dieci minuti l'uno, con un recupero di tre minuti per tempo.*

*Il campo è un mini campo da pallone, con al posto delle porte due canestri, uno per parte. Davanti alle porte sarà tracciata una piccola area, dentro la quale non possono entrare né difensori, né attaccanti. Qualora un'attaccante vi entrerà dentro gli sarà fischiata una punizione contro. Qualora un difensore vi entrasse dentro l'arbitro fischierà un rigore.*

*Le squadre si disporranno in campo otto per parte. Due giocatori siederanno in panchina. Ogni giocatore dovrà avere uno scalpo infilato dietro la schiena, sporgente almeno la misura di una spanna. La palla verrà affidata con il sorteggio ad una squadra. Poiché i tempi saranno due, dopo l'intervallo il possesso iniziale della palla sarà dell'altra squadra.*

*Al fischio dell'arbitro il giocatore possessore della palla la lancerà ad un compagno stando fermo davanti alla propria area. La palla dovrà viaggiare da compagno a compagno con lo scopo di avvicinarsi all'area avversaria. Lo scopo è arrivare ad una buona distanza per provare a lanciare la palla nel canestro avversario. È vietato provare di fare canestro lanciando la palla stando dentro la propria metà campo. Gli avversari hanno due possibilità per interrompere l'azione ed impossessarsi della palla:*

1. La prima è quella di scalpare l'avversario che ha in mano la palla.
2. La seconda è quella di prendere la palla mentre è in volo.

*L'avversario scalpato con in mano la palla dovrà andare a sedersi in panchina e al suo posto salirà una delle due riserve. La squadra che vedrà eliminato il proprio giocatore avrà il diritto di far riprendere il gioco nel punto dove era stato arrestato e questo solo dopo il fischio dell'arbitro. Quando una pallina esce dal rettangolo di gioco la rimessa è affidata alla squadra che non ha toccato la palla (così come avviene nel calcio). Quando essa esce sul fondo si applicano le regole del calcio: la ripresa può essere con un corner eseguito con le mani, o la rimessa con le mani stando davanti alla porta.*

*È a discrezione dell'arbitro se un giocatore è stato scalpato con la palla in mano oppure no. I giocatori non saranno mai eliminati per sempre, ma a rotazione potranno ritornare in campo dopo essere stati in panchina. Vince la squadra che dopo i due tempi regolamentari avrà segnato più canestri.*

## **BANDIERA GENOVESE**

### **Materiale:**

- 2 bandiere
- occorrente per tracciare il campo

### **Svolgimento:**

*Il gioco prevede la sfida tra due squadre composte da 10 giocatori ciascuna.*

*Lo scopo del gioco è quello di riportare la bandiera della squadra nel proprio campo.*

*Il campo è un grande rettangolo diviso in due parti, ciascuna contenente, a una delle sue estremità, un'area franca in cui è contenuta la bandiera della squadra avversaria.*

*Il gioco prevede che si attacchi e si difenda contemporaneamente.*

• *CHI ATTACCA: parte dalla propria metà campo per giungere nell'area dove c'è la bandiera senza farsi toccare da un avversario; qualora venisse toccato, dovrebbe fermarsi nel punto in cui è stato preso e aspettare di essere liberato da un proprio compagno. Il primo che riesce ad arrivare nell'area con la bandiera prende quest'ultima e cerca di ritornare nella sua metà campo sempre senza farsi toccare da un avversario;*

• *CHI DIFENDE: tenta di ostacolare l'arrivo di un avversario nell'area franca toccandolo senza colpirlo o spingerlo. I difensori possono sostare a una distanza minima di 1 metro dalla persona toccata senza darsi la mano.*

### **Regole Ulteriori:**

• *Solo colui che ha preso la bandiera potrà riportarla nel proprio campo e dovrà tenerla bene in vista (non vale nasconderla sotto gli indumenti). Non si può fare un passa mano con la bandiera.*

• *Per poter liberare i compagni che sono stati presi dagli avversari bisogna attraversare la linea di metà campo o della zona franca con entrambi i piedi, non si può far in modo che un piede salvi l'altro.*

• *Non vale fare catena per salvare i compagni di squadra presi dagli avversari.*

## *Contatti:*

*Per iscrivere le squadre ai tornei e per ogni richiesta di informazioni scriveteci a:*

*Mail: [equipeacr.ferraracomacchio@gmail.com](mailto:equipeacr.ferraracomacchio@gmail.com)*

*Whatsapp Matteo: 340 2940235*

*Whatsapp Cristina: 328 4729758*