



DELEGAZIONE DISTRETTUALE DI PINEROLO

02 Maggio 2024

N° 270/Tor.

SPETT.LE SOCIETA'
ATLETICO VOLVERA CALCIO
SEDE

**OGGETTO : Autorizzazione Torneo
"2^ Cocco Cup" – Piccoli Amici – Il 19/05/2024**

La Delegazione Distrettuale di Pinerolo, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

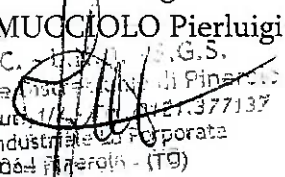
In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali Saluti

Il Segretario D.D.Pinerolo


TONELLI Silvia
F.I.G.C. - F.I.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1 - Tel. 0121.377137
Zona Industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

Il Delegato


MUCCIOLO Pierluigi
F.I.G.C. - F.I.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1 - Tel. 0121.377137
Zona Industriale La Porporata
10064 Pinerolo - (TO)

REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ ATLETICO VOLVERA CALCIO

VIA PARROCCHIALE CITTÀ VOLVERA (TO) CAP 10040

TEL 331 1778874 FAX _____ MAIL SEGRETERIA@ATLETICOVOLVERA.COM

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: 2^a COCCO CUP

IN COLLABORAZIONE CON _____

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI DOMENICA 19 MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: VIA STAZIONE 69, AIRASCA (TO)

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: (Indicare nominativo e rispettivo numero di matricola)

<u>ATLETICO VOLVERA CALCIO 943450</u>	<u>CHISOLA CALCIO 710334</u>	<u>PINEROLO F.C. 61805</u>
<u>SPORTINSIEME PIOBESI 947142</u>	<u>BRICHENSIO BIBIANA 56450</u>	<u>TETTI FRANCESI RIVALTA 62834</u>
<u>GIAVENOCOAZZE 932462</u>	<u>PISCINESE RIVA 1964 933859</u>	<u>PEROSA 36940</u>

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)

DESCRIVERE LA FORMULA DELL'ATTIVITÀ

SUDDIVISIONE DELLE SQUADRE IN TRE GIRONI CHE SI SFIDERANNO IN GARE DI SOLA ANDATA - (3 GIRONI DA 3 SQUADRE)

SVOLGIMENTO (SPECIFICARE LA MODALITÀ DI SVOLGIMENTO)

LE PARTITE SI GIOCANO 2 > 2 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 3 OPPURE N° 4 IN GOMMA

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)

- ① IL FLIPPER - I GIOCATORI VENGONO DIVISI IN TRE SQUADRE. OGNI SQUADRA HA UN PALLONE E HA IL COMPITO DI MANTENERE IL PALLONE IN MOVIMENTO ALL'INTERNO DEL CAMPO. QUANDO IL PALLONE DI UNA SQUADRA ESCE DAL TERRENO DI GIOCO O SI PERDE, GLI ALTRI DUE GRUPPI REALIZZANO UN PUNTO. LE DIMENSIONI DEL CAMPO SONO 15x15 M. LE SQUADRE SONO COSTITITE DA N°2/N°3 GIOCATORI.
 - ② GLI EQUILIBRISTI - I GIOCATORI HANNO UN PALLONE A TESTA E HANNO LO SCOPO DI MANTENERE IN EQUILIBRIO LA PALLA CON TUTTE LE PARTI DEL CORPO.
- ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 15 MINUTI CIASCUNO

**CLASSIFICHE
NON SONO CONSENTITE 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 ARBRATE 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.

A.S.D. ATLETICO VOLVERA CALCIO
Campi sportivi: **TIMBRO** 10-10040 VOLVERA (TO)
Sede legale: **SOCIETÀ** Vicolo P. Giacobbe, 7 - 10040 VOLVERA (TO)
P. IVA e C.F. 11367670012

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
POTELA ALESSANDRO

F.I.G.C. - I.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 0121.377137
Zona Industriale La Forporata
10064 Pinerolo - (TO)



2a COCCO CUP

Domenica 19 Maggio 2024

Categoria Piccoli Amici



Squadre Partecipanti

- 1 Atletico Volvera Calcio
- 2 Chisola Calcio
- 3 Pinerolo
- 4 Perosa
- 5 Sportinsieme Piobesi
- 6 Bricherasio Bibiana
- 7 Tetti Francesi Rivalta
- 8 Giavenocozze
- 9 Piscinese

GIRONE A

Atletico Volvera Calcio
Sportinsieme Piobesi
Giavenocozze

GIRONE B

Chisola Calcio
Tetti Francesi Rivalta
Perosa

GIRONE C

Pinerolo
Piscinese
Bricherasio Bibiana

CAMPO A

CAMPO B

CAMPO C

10.00	Atletico Volvera Calcio	Sportinsieme Piobesi	Chisola Calcio	Tetti Francesi Rivalta	Pinerolo	Piscinese
10.45	Atletico Volvera Calcio	Giavenocozze	Chisola Calcio	Perosa	Pinerolo	Bricherasio Bibiana
11.30	Sportinsieme Piobesi	Giavenocozze	Tetti Francesi Rivalta	Perosa	Piscinese	Bricherasio Bibiana

12.15 PREMIAZIONI

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 11/a - Tel. 0121.377137
Zona Industriale L.1 Porporata
10064 MIBELGIA - (TO)

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - PRENDI E GIOCA A CASA

GLI EQUILIBRISTI



15 minuti



indefinito



10 giocatori

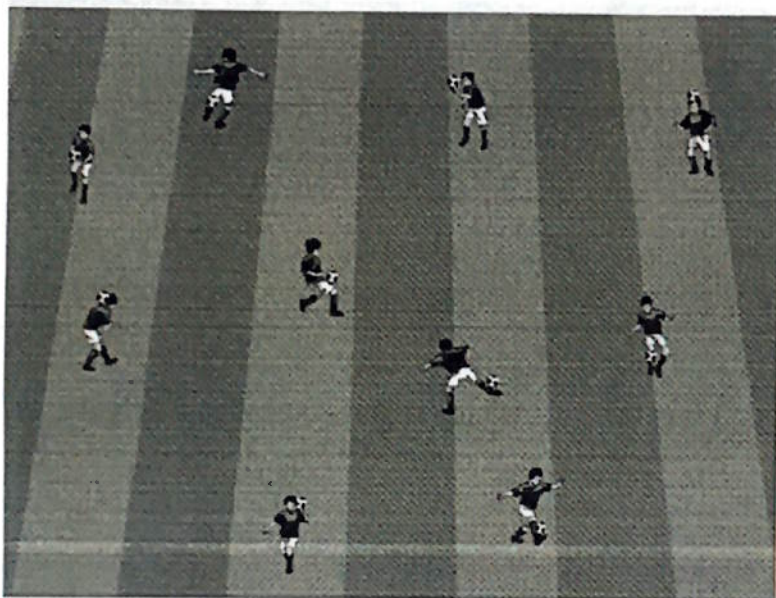
Descrizione

I giocatori hanno un pallone a testa. Non è previsto un campo di gioco predefinito.

Regole

Lo scopo del gioco è sperimentare posizioni per mantenere in equilibrio la palla utilizzando tutte le parti del proprio corpo. Le attività possono essere proposte dall'allenatore oppure anche dai giocatori. Alcuni esempi di "equilibrismi":

- palla tra naso e fronte, sguardo all'insù;
- palla sul dorso del piede, equilibrio monopodalico oppure anche seduto a terra, piedi sollevati dal terreno;
- palla sulla coscia, ginocchio flessso, equilibrio monopodalico;
- palla tra coscia e polpaccio, equilibrio monopodalico;
- palla sulla nuca, da fermi oppure in movimento;
- palla sulla pancia, supino, appoggio a terra sono con mani e piedi.



Possibile ambientazione

I giocatori sono degli equilibristi appartenenti ad un circo molto famoso e si devono esercitare per un importantissimo spettacolo in cui dovranno stupire la folla attraverso la loro abilità e creatività

Comportamenti privilegiati

- Ideare nuove proposte manifestando creatività, conoscenza del proprio corpo e delle sue potenzialità
- Manifestare entusiasmo nella realizzazione di una posizione
- Provare più volte la realizzazione di una posizione anche se non riesce al primo tentativo

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
Delegazione Distrettuale di Pinerolo
Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 011/377137
Zona industriale L. S. S. S. S. S.
10064 Pinerolo - (TO)

ATTIVITÀ COMPLEMENTARI - GIOCO PARACADUTE

IL FLIPPER



15 minuti



15x15 metri



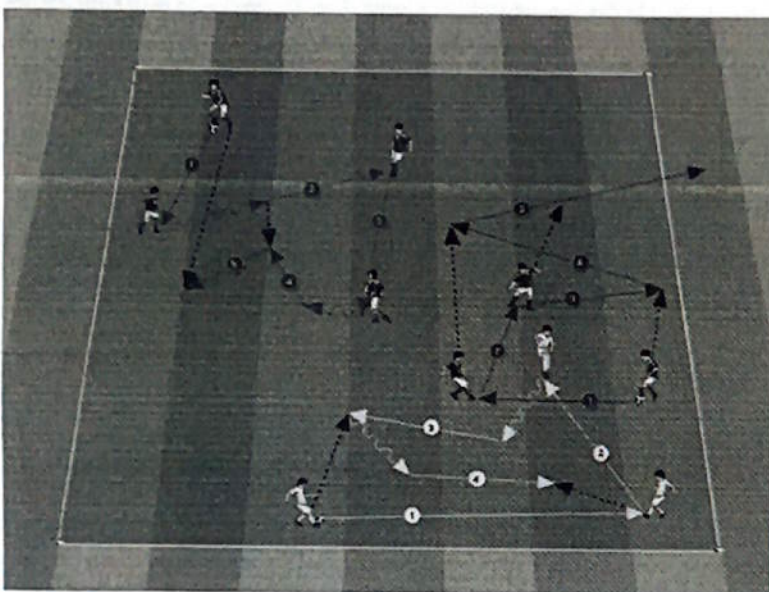
10 giocatori

Descrizione

I giocatori vengono divisi in 3 squadre (2 da 3 componenti, una da 4). Ogni squadra ha un pallone.

Regole

- Ogni squadra ha il compito di mantenere il proprio pallone sempre in movimento e all'interno del campo.
- È da incentivare la collaborazione tra compagni di squadra (ogni giocatore in possesso palla può decidere se passarla o condurla).
- Quando il pallone di una squadra esce dal terreno di gioco o si ferma, gli altri due gruppi realizzano un punto.
- Dopo aver assegnato ogni punto, si riprende con un nuovo turno di gioco. Inizialmente vengono dati alle squadre alcuni di minuti per allenarsi e sviluppare una strategia di gioco efficace.



Possibile ambientazione

I giocatori di ogni squadra si trovano all'interno di un flipper dove il pallone (la pallina d'acciaio del flipper) deve stare sempre in movimento. Quando la palla si ferma oppure esce dal campo è come se si fosse incastrata da qualche parte oppure fosse finita in buca, di conseguenza, viene assegnato un punto alle squadre avversarie.

Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco viene svolto solo in termini di esperienza, senza confronto, cercando di mantenere il pallone in movimento;
- valutare se c'è la necessità di svolgere l'attività a coppie non a terne.

Comportamenti privilegiati

- Mantenere la palla in movimento con il primo controllo
- Controllare e condurre il pallone con l'intenzione di trasmetterlo ad un compagno in seguito ad un'idea di gioco (evitando quindi di calciarlo in modo casuale)
- Rimanere sempre attivo anche quando non in possesso della palla, cercando di dare delle soluzioni di gioco ai compagni

F.I.G.C. - L.N.D. - S.G.S.
 Delegazione Distrettuale di Pinerolo
 Via Del Gibuti, 1/A - Tel. 01121.377137
 Zona industriale incorporata
 10064 Pinerolo - (TO)