



Data 9/5/2023

Protocollo 965/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
SPAZIO TALENT SOCCER
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
Queencar - primi calci - 20 – 21/5/2023**

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.

Lo svolgimento del torneo è subordinato al rispetto del protocollo FIGC del 22/12/2022 u.s., versione 2 denominato "Indicazioni Generali per la pianificazione, organizzazione e gestione della stagione sportiva 2022/2023 allenamenti, attività pre gara e gare finalizzate al contenimento della diffusione del contagio da COVID-19" reperibile sul sito www.figc.it

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE
Mauro Foschia



ART.1 ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ F.C.D. SPAZIO TALENT SOCCER

INDICE ED ORGANIZZA UN TORNEO A CARATTERE REGIONALE PROVINCIALE LOCALE

DENOMINATO: "TORNEO QUEENCAR"

IN COLLABORAZIONE CON F.I.G.C. PIEMONTE

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI 20 e 21 MAGGIO 2023

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "CARRARA" CORSO APPIO CLAUDIO 106 TORINO

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 01/01/2014 AL 31/12/2015

È POSSIBILE UTILIZZARE CALCIATORI NATI NEL 2016 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

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 SOTTOINDICATE SOCIETÀ: (Indicare nominativo società e rispettivo n° di Matricola)

SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ	SOCIETÀ
STS A	JUVENTUS	CHERASCHESE	ALPIGNANO
L.G. TRINO	STS B	POZZOMAINA	SISPORT
COLLEGNO PARADISO	PINEROLO		

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

PARTITE

SARANNO FORMATI N° 2 GIRONI DA N° 5 SQUADRE CIASCUNO CHE SI INCONTRERANNO TRA LORO CON

GARE DI SOLA ANDATA

GIOCO/CHI LUDICO DIDATTICI (OBBLIGATORIO) DESCRIVERE IL GIOCO E ALLEGARE AL REGOLAMENTO LE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

4 PORTE

IL GIOCO/CHI AVRANNO LA DURATA DI 5 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 3 (TRE) TEMPI DELLA DURATA DI _____ MINUTI CIASCUNO

LE GARE SI SVOLGERANNO IN 2 (DUE) TEMPI DELLA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

LE PARTITE SI GIOCANO 5 > 5 SU CAMPI DI DIMENSIONI RIDOTTE CON PORTE RIDOTTE ED UTILIZZO DI PALLONI N° 4

LE PARTITE SI GIOCANO 4 > 4 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 I 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.




IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ

RESPONSABILE ORGANIZZAZIONE SIG. FIL OMENA

TEL. 3464984230





SPAZIO TALENT SOCCER



TORNEO QUEENCAR

TORNEO: QUEENCAR SABATO 20/05

CATEGORIA: 2014 5 vs 5

2 tempi da 10 min

GIRONE A
STS A
CHERASCHESE
LG TRINO
POZZOMAINA
COLLEGO PARADISO

GIRONE B
JUVENTUS
ALPIGNANO
STS B
SISPORT
PINEROLO

GIRONE A MATTINO	ORARIO	CAMPO			RISULTATO
PARTITA 1	10.00	A	JUVENTUS	ALPIGNANO	
PARTITA 2	10.30	A	JUVENTUS	STS B	
PARTITA 3	11.00	A	JUVENTUS	PINEROLO	
PARTITA 4	11.30	A	JUVENTUS	SISPORT	
PARTITA 5	12.00	A	ALPIGNANO	PINEROLO	

GIRONE A POMERIGGIO					
PARTITA 6	15.00	A	STS A	CHERASCHESE	
PARTITA 7	15.30	A	STS A	LG TRINO	
PARTITA 8	16.00	A	STS A	COLL. PARADISO	
PARTITA 9	16.30	A	STS A	POZZOMAINA	
PARTITA 10	17.00	A	CHERASCHESE	COLL. PARADISO	

GIRONE B MATTINO					
PARTITA 1	10.00	B	SISPORT	PINEROLO	
PARTITA 2	10.30	B	SISPORT	ALPIGNANO	
PARTITA 3	11.00	B	ALPIGNANO	STS B	
PARTITA 4	11.30	B	STS B	PINEROLO	
PARTITA 5	12.00	B	STS B	SISPORT	

GIRONE B POMERIGGIO					
PARTITA 6	15.00	B	POZZOMAINA	COLL. PARADISO	
PARTITA 7	15.30	B	CHERASCHESE	POZZOMAINA	
PARTITA 8	16.00	B	CHERASCHESE	LG TRINO	
PARTITA 9	16.30	B	LG TRINO	COLL. PARADISO	
PARTITA 10	17.00	B	LG TRINO	POZZOMAINA	



JUVENTUS
ACADEMY ELITE
TORINO

SPAZIO TALENT SOCCER JJ



JUVENTUS
ACADEMY ELITE
TORINO

TORNEO: QUEENCAR DOMENICA 21/05

CATEGORIA: 2014 5 vs 5

TORNEO

QUEENCAR



QUEENCAR

GIRONE GOLD
STS A
JUVENTUS
POZZOMAINA
SISPORT
ALPIGNANO

GIRONE SILVER
STS B
PINEROLO
CHERASCHESE
COLLEGNO PARADISO
LG TRINO

2 tempi da 10 min

GIRONE GOLD MATTINO	ORARIO	CAMPO			RISULTATO
PARTITA 1	10.00		JUVENTUS	SISPORT	
PARTITA 2	10.00		ALPIGNANO	STS A	
PARTITA 3	10.30		STS A	POZZOMAINA	
PARTITA 4	10.30		ALPIGNANO	JUVENTUS	
PARTITA 5	11.00		STS A	SISPORT	
PARTITA 6	11.00		ALPIGNANO	POZZOMAINA	

GIRONE GOLD POMERIGGIO					
PARTITA 6	15.30		POZZOMAINA	JUVENTUS	
PARTITA 7	15.30		ALPIGNANO	SISPORT	
PARTITA 8	16.00		STS A	JUVENTUS	
PARTITA 9	16.00		POZZOMAINA	SISPORT	

GIRONE SILVER MATTINO					
PARTITA 1	10.00		PINEROLO	COLLEGNO	
PARTITA 2	10.00		LG TRINO	STS B	
PARTITA 3	10.30		STS B	CHERASCHSE	
PARTITA 4	10.30		LG TRINO	PINEROLO	
PARTITA 5	11.00		STS B	COLLEGNO	
PARTITA 6	11.00		LG TRINO	CHERASCHSE	

GIRONE SILVER POMERIGGIO					
PARTITA 6	15.30		CHERASCHESE	PINEROLO	
PARTITA 7	15.30		COLLEGNO	LG TRINO	
PARTITA 8	16.00		STS B	PINEROLO	
PARTITA 9	16.00		CHERASCHESE	COLLEGNO	



Proposta di gioco cat. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, cinesini per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

RE DEI PORTIERI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORI GIOVANI E GIOVILIBRO

evolution
programmazione

Area di gioco: 20x10 metri

• Giocatori: 6

• Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contatto tra portiere di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

• In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnalato, si sostituisce rapidamente al portiere.

• In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa terra pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.

• In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



• Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.

• Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).

• Viene contato il numero di biriche ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero deve la, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

GLI AUTOSCONTRI



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORI GIOVANI E GIOVILIBRO

evolution
programmazione

• Area di gioco: 18x18 metri

• Giocatori: 6

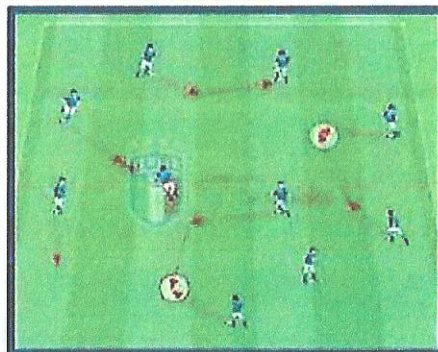
• Tempo di svolgimento: 12 minuti

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

• 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 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.



VARIANTI • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può

REGIONALE PIEMONTE VALLE D'AOSTA
F.I.G.C.
L.N.D.
COMITATO



Descrizione: si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 coni
– Delimitatori per dividere il campo.

4 PORTE

GIOCO A CONFRONTO
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

GIOCO A CONFRONTO
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5