



Data 25 APRILE 2024

Protocollo 501/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETA'
JUVENTUS FC
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo
J Future – Piccoli Amici – 1/5/2024**

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



REGOLAMENTO CATEGORIA PICCOLI AMICI

ORGANIZZAZIONE

LA SOCIETÀ JUVENTUS FOOTBALL CLUB S.P.A.

VIA STUPINIGI N° 182

CITTA' VINOVO (TO)

CAP 10048

TEL 3665616703

FAX /

MAIL manuel.ravelli@juventus.com

INDICE ED ORGANIZZA UNA MANIFESTAZIONE
A CARATTERE

REGIONALE

PROVINCIALE

LOCALE

DENOMINATA: J FUTURE 2017

IN COLLABORAZIONE CON /

CHE SI DISPUTERÀ NEI GIORNI MERCOLEDÌ 1° MAGGIO 2024

PRESSO L'IMPIANTO SPORTIVO: "JUVENTUS TRAINING CENTER" IN VIA STUPINIGI N° 182 - VINOVO (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)**

1) JUVENTUS (24520) - 2) CSF CARMAGNOLA (930218) - 3) CHISOLA (710720) - 4) IVREA (951393)

5) CBS (710092) - 6) COLLEGNO PARADISO (931130) - 7) INFERNOTTO (932255) - 8) LASCARIS (949234)

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° 6

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

TORNEO AMICHEVOLE COME DA PROGRAMMA ALLEGATO (CONFRONTI PARTITE AMICHEVOLI)

DUE CAMPI A DISPOSIZIONE + CAMPO PER SVOLGIMENTO GIOCHI LUDICI PRIMA DELLE ATTIVITÀ

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)

RE DEI PORTIERI

GLI AUTOSCONTRI

ALLEGARE AL REGOLAMENTO DESCRIZIONE DEI GIOCHI

TEMPI DI GARA

LE MINI GARE AVRANNO LA DURATA DI 10 MINUTI CIASCUNO

I GIOCHI LUDICI DIDATTICI AVRANNO LA DURATA DI 12 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 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.



IL PRESIDENTE DELLA SOCIETÀ
Segretario A.d.B. Alessandro Calcia





**JUVENTUS
ACADEMY**

J FUTURE 2017

MERCOLEDI' 1 MAGGIO 2024 DALLE ORE 18:00 ALLE ORE 20:30 (Ritrovo alle ore 17:15)

PRESSO JTC JUVENTUS TRAINING CENTER - VIA STUPINIGI 182 VINOVO

CAMPO 8 E CAMPO 7 - Modalità 3vs3 - 1 tempo da 15 minuti ogni partita

Società partecipanti:

- **JUVENTUS**
- **CARMAGNOLA**
- **CHISOLA**
- **IVREA**
- **CBS**
- **COLLEGNO PARADISO**
- **INFERNOTTO**
- **LASCARIS**



J FUTURE 2017

Juventus Academy
2023-2024





CALENDARIO GARE

CAMPO 8A	18:00	JUVENTUS - INFERNOTTO	CAMPO 7A	18:00	CARMAGNOLA - COLLEGNO P.
CAMPO 8B	18:00	CBS - IVREA	CAMPO 7B	18:00	LASCARIS - CHISOLA
CAMPO 8A	18:20	IVREA - JUVENTUS	CAMPO 7A	18:20	CHISOLA - CARMAGNOLA
CAMPO 8B	18:20	INFERNOTTO - LASCARIS	CAMPO 7B	18:20	COLLEGNO P. - CBS
CAMPO 8A	18:40	LASCARIS - JUVENTUS	CAMPO 7A	18:40	CBS - CHISOLA
CAMPO 8B	18:40	COLLEGNO P. - IVREA	CAMPO 7B	18:40	CARMAGNOLA - INFERNOTTO
CAMPO 8A	19:00	JUVENTUS - CARMAGNOLA	CAMPO 7A	19:00	INFERNOTTO - CBS
CAMPO 8B	19:00	CHISOLA - COLLEGNO P.	CAMPO 7B	19:00	IVREA - LASCARIS
CAMPO 8A	19:20	CBS - JUVENTUS	CAMPO 7A	19:20	CHISOLA - IVREA
CAMPO 8B	19:20	CARMAGNOLA - LASCARIS	CAMPO 7B	19:20	COLLEGNO P. - INFERNOTTO
CAMPO 8A	19:40	JUVENTUS - COLLEGNO P.	CAMPO 7A	19:40	CARMAGNOLA - IVREA
CAMPO 8B	19:40	INFERNOTTO - CHISOLA	CAMPO 7B	19:40	LASCARIS - CBS
CAMPO 8A	20:00	CHISOLA - JUVENTUS	CAMPO 7A	20:00	COLLEGNO P. - LASCARIS
CAMPO 8B	20:00	CBS - CARMAGNOLA	CAMPO 7B	20:00	IVREA - INFERNOTTO
CAMPO 8	20:20	SALUTI AL PUBBLICO	CAMPO 8	20:20	SALUTI AL PUBBLICO





J FUTURE 2017

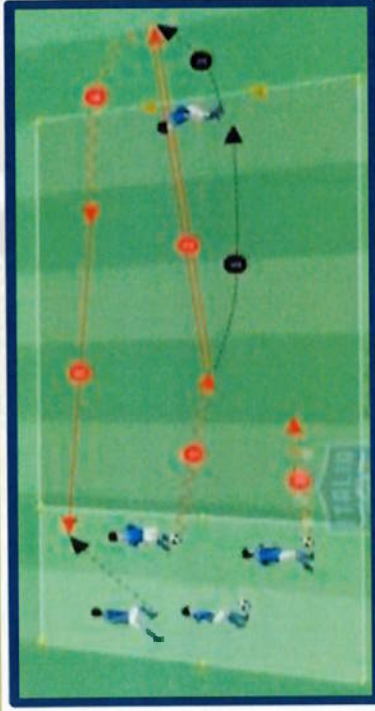


INGRESSO
SQUADRE

<i>SOCIETA'</i>	<i>SPOGLIATOIO</i>
JUVENTUS	7
INFERNOTTO	8
CBS	9
COLLEGNO PARADISO	10
LASCARIS	11
CHISOLA	12
CARMAGNOLA	13
IVREA	A



RE DEI PORTIERI



Area di gioco: 20x20 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 contrasto tra portatore 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 segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.

• In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza 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 tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, 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

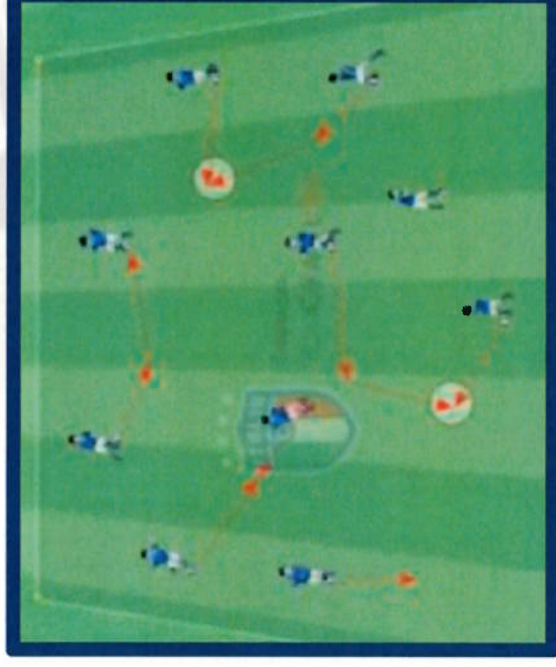
GLI AUTOSCONTRI

- 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 essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo

