

Juventus National Academy



academy



JuveSoccerSchool.com



JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

REGOLAMENTO GENERALE





PRESENTAZIONE

Juventus National Academy Cup è un torneo a carattere nazionale inserito nel programma del progetto Juventus National Academy, organizzato da Juventus Soccer Schools.

Giunto alla sua nona edizione, il Torneo nasce con l'intento di celebrare insieme a tutti i suoi partecipanti la Festa annuale del Progetto, facendo vivere alle Società iscritte un week-end di sfide e gioco all'insegna del divertimento nel mondo di Juventus Soccer Schools.

Il torneo è riservato alla categoria esordienti.

L'aspetto che maggiormente vuol esser posto in risalto nella Manifestazione è quello legato al concetto di Fair Play, espressione che in Juventus Soccer Schools assume una più ampia connotazione rispetto al comune significato; non soltanto infatti sarà valutato l'atteggiamento di giocatori e addetti sul campo di gioco, ma sarà messo in rilievo il rispetto di sé e della propria immagine, degli avversari, degli orari e delle tempistiche di gioco, di tutto ciò, insomma, che caratterizza un vero Sportivo.

L'Organizzazione, nel sottolineare il carattere espressamente ludico e festivo della Manifestazione, invita tutte le Società partecipanti a tenere comportamenti rispettosi nei confronti dello Staff Organizzativo, degli arbitri, delle altre squadre partecipanti e del pubblico. In caso di inosservanza di queste semplici norme di buon senso, da parte di una o più Società, le stesse saranno escluse con effetto immediato dal Torneo.

CATEGORIE, LIMITI DI ETA', PRESTITI.

La manifestazione è riservata alla cat. Esordienti (giocatori nati nell'anno 2002/2003) ed eccezionalmente alcuni 2004.

Tutti i partecipanti dovranno presentarsi alla Manifestazione muniti di regolare documento di riconoscimento valido. In caso di mancata esibizione del suddetto documento, il giocatore non potrà prendere parte alle gare. Non è consentito l'utilizzo di prestiti da altre Società, pena l'esclusione immediata dal Torneo della Squadra inosservante tale norma.





FORMULA DEL TORNEO

Prima fase

Nelle giornate del 01 e 02/05 si svolgeranno due tipologie di attività in differenti locations.

1- **Torneo di Calcio** presso gli impianti del Torinese e prima cintura.

GRUGLIASCO – Impianto “San Remo ’72 – Andrea Fortunato” Via Alberto Sordi 13

COLLEGNO- Impianto Sportivo Sport Village – Via Allegri 15

GRUGLIASCO – Impianto Comunale BSR Grugliasco – Via L. Da Vinci 24

2- **Giochi di Abilità** presso i 4 impianti del comune di Bardonecchia.

PALAZZO DELLE FESTE

VILLAGGIO OLIMPICO

PALAZZETTO DELLO SPORT

CAMPO DI CALCIO

Il gruppo di 56 Academies è stato ripartito in 2 sottogruppi così suddivisi:

32 Academies: effettueranno nella prima giornata le attività a Bardonecchia

24 Academies: effettueranno nella prima giornata il Torneo di Calcio

Il secondo giorno ci sarà l’inversione delle locations

In allegato al seguente file:

Suddivisione per ogni giornata e composizione gruppi.

Composizione dei 4 gruppi di rotazione sulle attività nel comune di Bardonecchia e orari di rotazione sugli impianti.

Composizione dei gruppi partecipanti ai Tornei nelle 3 location del torinese e planning partite.





Seconda fase

Nella giornata di domenica 03 Maggio si disputerà una Fase Finale, ad eliminazione diretta, negli Impianti DI Grugliasco e Torino, per l'assegnazione del Trofeo Juventus National Academy Cup 2015, a cui accederanno le prime 4+12 squadre classificate, in base alla somma dei punteggi ottenuti nelle attività e nelle partite svolte durante le prime due giornate.

PRECISAZIONI AL REGOLAMENTO GENERALE

Seguono sotto elencate una serie di precisazioni che sono parte integrante del Regolamento Generale, frutto di osservazioni e valutazioni rilevate al termine della scorsa edizione e che saranno adottate in questa edizione dell'Academy Cup 2015.

-E' obbligatorio **l'uso di calzature idonee durante le attività di Bardonecchia, quali scarpe da calcetto o scarpe da ginnastica**, in quanto il manto di alcuni impianti non è adatto all'utilizzo della scarpa da calcio con tacchetti. Le scarpe da calcio sono concesse **ESCLUSIVAMENTE** per l'attività del Football Festival.

-Responsabile Medico: al fine di garantire un servizio di tutela sanitaria dei partecipanti all'evento, saranno presenti dei medici durante le attività, i quali vigileranno sulle condizioni dei presenti. Eventuali infortuni sorti durante le attività dovranno essere **OBBLIGATORIAMENTE** notificati al medico presente o all'accompagnatore. Verrà valutato il reale grado di infortunio o sintomo e il medico sarà l'unico responsabile sulla scelta della continuata partecipazione del ragazzo all'attività programmata. Il giocatore infortunato potrà rientrare in campo solo previo consenso del medico presente.

-I numeri sulle maglie dei giocatori devono corrispondere ai numeri indicati nelle distinte. Le infrazioni ai contenuti riportati nelle sopra descritte precisazioni, saranno caratterizzate dalle eventuali sanzioni previste.

-Le società dovranno presentarsi **OBBLIGATORIAMENTE** con il Kit Juventus Academy previsto per la stagione in corso, pena sanzioni che verranno valutate direttamente dal Management JSS.





academy



TORNEO DI CALCIO

Le Academies si sfideranno in un torneo in cui giocheranno partite 8 vs 8 per aggiudicarsi il maggior numero di punti.

TORNEO "CITTA' DI GRUGLIASCO" e TORNEO "ANDREA FORTUNATO"

Le partite di questo torneo si giocheranno in campi in sintetico siti nel Comune di Grugliasco in Alberto Sordi 13, impianto sportivo "SAN REMO '72".

TORNEO "CITTA' DI COLLEGNO"

Le partite di questo torneo si giocheranno in campi in sintetico siti nella città di Collegno, Via Allegri 15, impianto sportivo "Sport Village"

TORNEO IMPIANTO COMUNALE "BORGO SAN REMO GRUGLIASCO"

Le partite di questo torneo si giocheranno in campi in sintetico sintetica, siti nell'impianto "BSR Grugliasco" sito in Grugliasco, via Leonardo da Vinci 24





academy



BARDONECCHIA - SFIDE DI ABILITA'

Le academies si affronteranno in quattro diverse attività, che permetteranno di guadagnare in ogni gioco un punteggio che andrà a sommarsi con il punteggio del Torneo di Calcio.

Le attività si svolgeranno in 4 differenti impianti-locations della città di Bardonecchia.

Le attività saranno le seguenti:

G1 - FANTASY FREESTYLE

Villaggio Olimpico
Bardonecchia, Viale della Vittoria 46

G2 - SOCCER SPEED

Palazzetto dello sport
Bardonecchia, Palazzetto dello sport

G3 – FOOTBALL FESTIVAL

Campo da Calcio
Bardonecchia, Via C. Ceresa

G4- OCCHIO AL QUIZ!

Palazzo delle feste
Bardonecchia, Piazza Valle Stretta 1

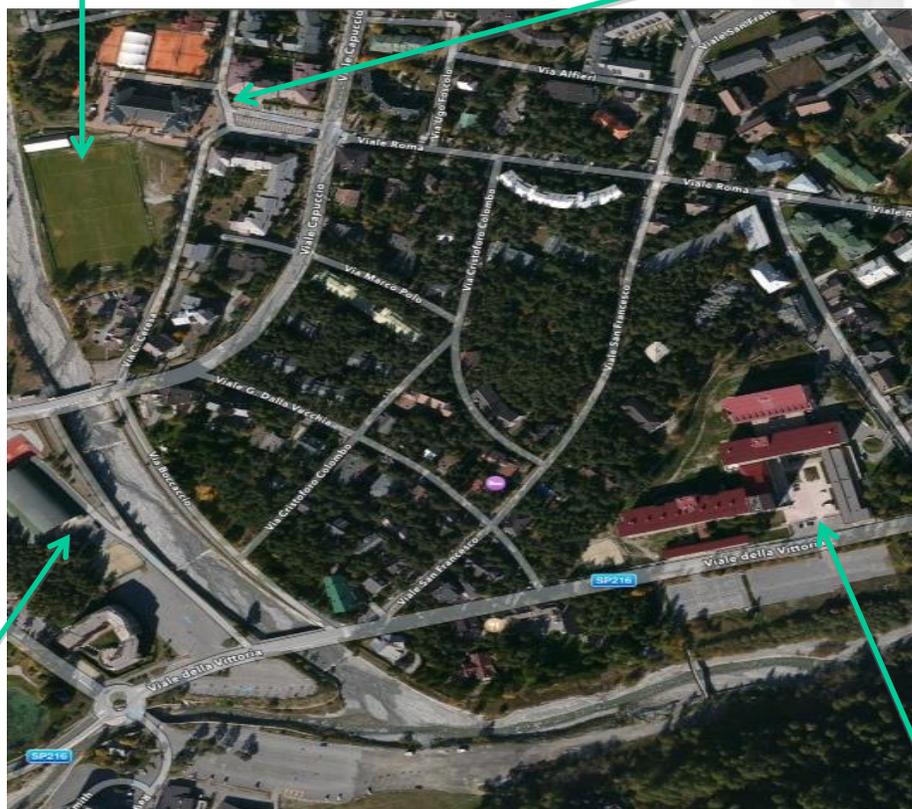




Per quanto concerne la dislocazione dei suddetti impianti fare riferimento alla seguente mappa.

CAMPO di CALCIO
FOOTBALL FESTIVAL- G3

PALAZZO delle FESTE
OCCHIO AL QUIZ - G4



PALAZZETTO DELLO SPORT
SOCCER SPEED - G2

VILLAGGIO OLIMPICO
FANTASY FREESTYLE - G1





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento
1 – 2 maggio

FANTASY FREESTYLE





Regolamento di Gioco

Il Fantasy Freestyle è un'attività composta da 3 giochi più un percorso di agilità che darà un bonus alle 10 società che lo effettueranno nel minor tempo: il punteggio finale del gioco è dato dalla somma dei punti ottenuti in tutti e 3 i giochi più il bonus dell'Agility alle 10 società, che lo avranno ricevuto.

La durata totale del Fantasy Freestyle è di 40 minuti.

Gli spazi a disposizione, tutti all'interno del Villaggio Olimpico, saranno:

- **TEATRO**
- **DISCOTECA**
- **SALA GIALLA**
- **SALA BLU:**

Ogni squadra effettuerà le rotazioni per i 3 games (A-B-C) all'interno della sala indicatagli all'arrivo al Villaggio Olimpico.

Ogni Academy partecipa con un tutti i giocatori così suddivisi:

- **Game A - FREE DRIBBLING:** 15 giocatori.
- **Game B - PRECISION SHOOT :** tutti i giocatori a rotazione.
- **Game C – BASKET GOL:** tutti i giocatori a rotazione.
- **AGILITY GAME:** 1 giocatore per ogni Academy.

NOTA: l'AGILITY GAME si svolgerà in contemporanea ai games (A-B-C) che invece si svolgeranno a rotazione di 10'.

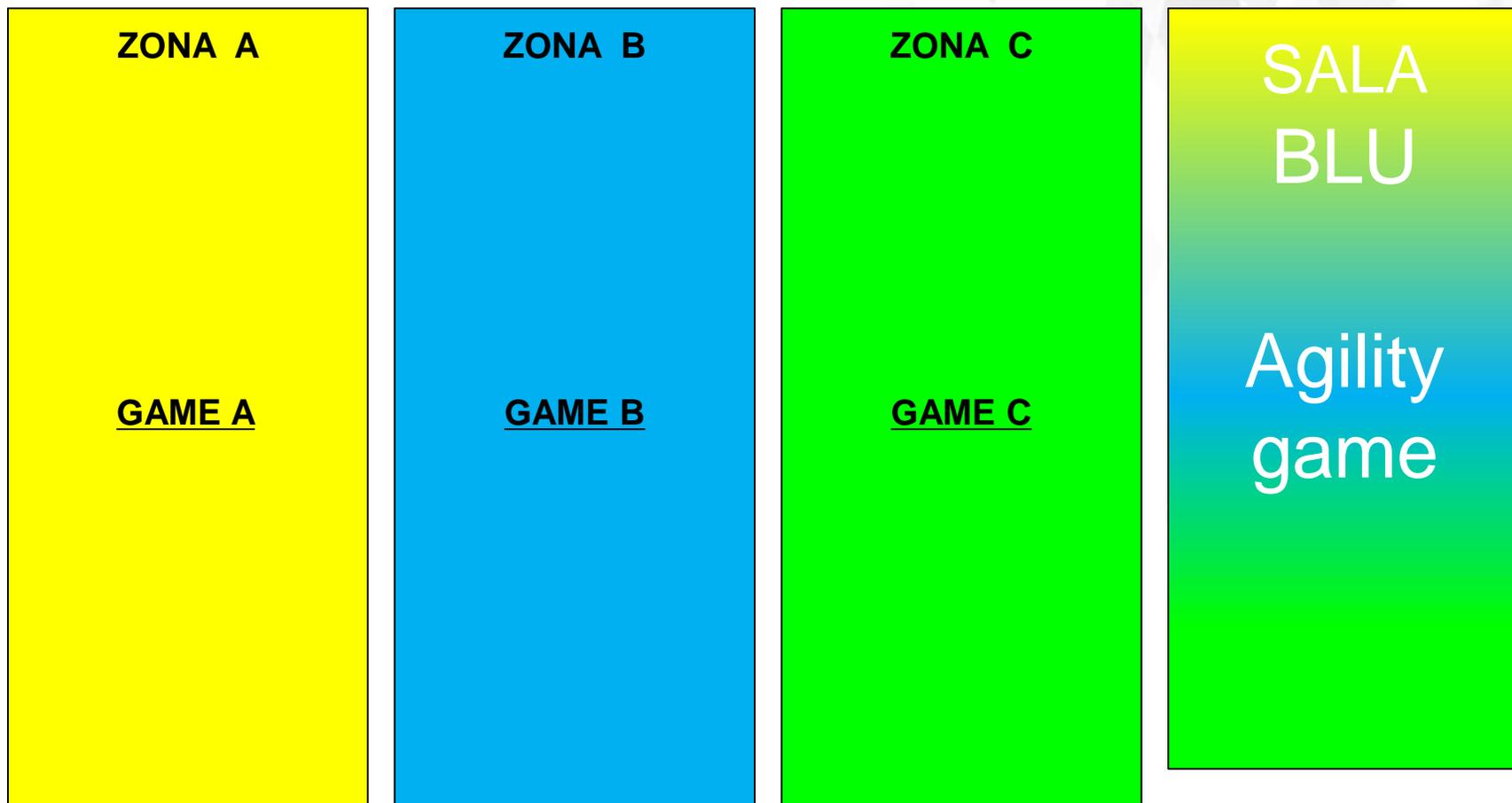
Tutti i giocatori devono partecipare, portieri compresi.

Data la superficie del terreno di gioco è obbligatorio indossare scarpe da ginnastica o da calcetto debitamente allacciate.

Non è consentito partecipare a questa attività con scarpe da calcio.



ESEMPIO DI ROTAZIONI



In caso di 2 o 3 squadre per sala si prendono in considerazione le zone A – B – C.

Le squadre al termine di ogni singola prova, allo scadere dei 10 minuti, si sposteranno come indicato dal responsabile del gioco.





Descrizione dei Games:

Game A – “FREE DRIBBLING”:

Descrizione

Il gioco prevede una gara di palleggi effettuati con piedi e cosce, nessun'altra parte del corpo; si parte con palla in mano, la si lascia cadere a terra e si inizia il conteggio dal primo palleggio dopo il rimbalzo. Spazio utilizzato un quadrato di circa 2,40 x 2,40 metri.

Il conteggio viene azzerato quando:

- la palla tocca terra;
- la palla o il giocatore escono dallo spazio delimitato per la prova;
- la palla viene toccata con mani o braccia.

Se il giocatore colpisce il pallone con un'altra superficie anatomica diversa da cosce o piedi, il conteggio si interrompe, ma non si azzerà, per poi riprenderlo dal successivo tocco di coscia o piede.

Ogni partecipante ha a disposizione un numero illimitato di tentativi entro il tempo stabilito.

Durata della prova: 10 minuti totali, divisi in un tempo di 30" a giocatore.

N° giocatori: 15. Se la squadra dispone di un numero inferiore di elementi, i responsabili del gioco provvederanno al sorteggio di coloro che andranno a ripetere la prova. Se la squadra ha un numero maggiore di partecipanti il Mister sceglierà i 15 giocatori che dovranno effettuare la prova.

Pallone utilizzato: pallone n° 4.





Punteggio: viene preso in considerazione il numero massimo di palleggi consecutivi realizzato da ognuno dei 15 giocatori partecipanti alla prova. Questi vengono sommati tra loro e per l'assegnazione del punteggio finale della prova varrà la seguente tabella.

Oltre i 400 palleggi 100 punti.

Fra 376 e 399 palleggi 95 punti.

Fra 351 e 375 palleggi 90 punti.

Fra 326 e 350 palleggi 85 punti.

Fra 301 e 325 palleggi 80 punti.

Fra 276 e 300 palleggi 75 punti.

Fra 251 e 275 palleggi 70 punti.

Fra 226 e 250 palleggi 65 punti.

Fra 201 e 225 palleggi 60 punti.

Fra 176 e 200 palleggi 55 punti.

Fra 151 e 175 palleggi 50 punti.

Fra 126 e 150 palleggi 45 punti.

Fra 101 e 125 palleggi 40 punti.

Meno di 100 palleggi 30 punti.





Game B – “PRECISION SHOOT”

Descrizione

Il gioco prevede una gara di tiri di precisione da varie distanze cercando di fare gol nelle porticine 1,5 x 1 m

Sono previste più postazioni di tiro, ognuna con una distanza diversa dalla porta.

Postazione 1: distanza dalla porta 5 metri.

Postazione 2: distanza dalla porta 7 metri.

Postazione 3: distanza dalla porta 9 metri.

Si effettuano delle serie di 5 tiri dalle 3 postazioni.

Non appena i giocatori termineranno i 15 tiri si ripartirà dalla posizione 1 e si riprenderà il gioco nello stesso modo ma con spalle alla porta e si cercherà di realizzare un gol con un tiro di tacco. Finiti anche questi nuovi 15 tiri si riparte dalla distanza più vicina e si riprende nella stessa maniera con un cono posto davanti alla porta che non dovrà essere toccato. Se viene toccato il gol non vale.

Il giocatore che calcia deve recuperare il pallone e **consegnarlo** nelle mani del compagno successivo senza lanciarlo, ogni volta che viene lanciato viene tolto un gol. Il tiro deve avvenire con palla ferma sulla linea, in caso contrario non vi sarà l'assegnazione dell'eventuale gol.

Punteggio: ogni gol equivale ad un punto per i primi 15 tiri (fronte porta). Per i secondi 15 tiri (gol di tacco) ogni gol corrisponde a due punti. Per i restanti 15 tiri (cono davanti alla porta) ogni gol corrisponde a 3 punti.

Durata della prova: 10 minuti totali.

N° giocatori: tutti a rotazione seguendo un ordine di passaggio che rimane uguale per l'intera durata della prova. L'ordine dei giocatori è deciso dalla società e per nessun motivo dovrà essere variato (per questo motivo, si invitano le società a mantenere l'ordine dei propri ragazzi).

Pallone utilizzato: un solo pallone n° 4





Game C – “BASKET GOL”

Descrizione

Il gioco consiste nel fare il maggior numero di canestri. I giocatori uno alla volta, seguendo un ordine di passaggio che rimane uguale per l'intera durata della prova, effettueranno due tiri a testa: uno di piedi e l'altro con le mani cercando di far canestro dopo un rimbalzo per terra.

Solo un giocatore a turno potrà fare da “raccatappalle” nel recuperare il pallone e consegnarlo al compagno che dovrà effettuare il tiro.

Durata della prova: 10 minuti totali.

N° giocatori: tutti a rotazione, seguendo un ordine di passaggio che rimane uguale per l'intera durata della prova.

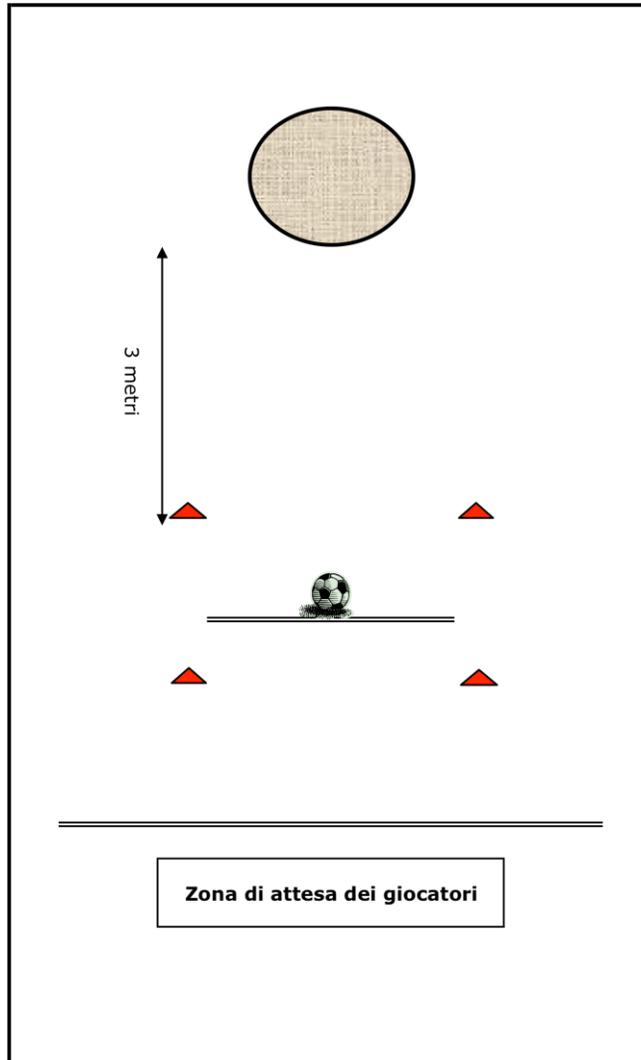
Pallone utilizzato: due palloni n° 4.

Distanza: Il canestro del diametro di 42 cm e dell'altezza di 50 mt sarà posizionato alla distanza di 3 mt dalla zona di tiro.

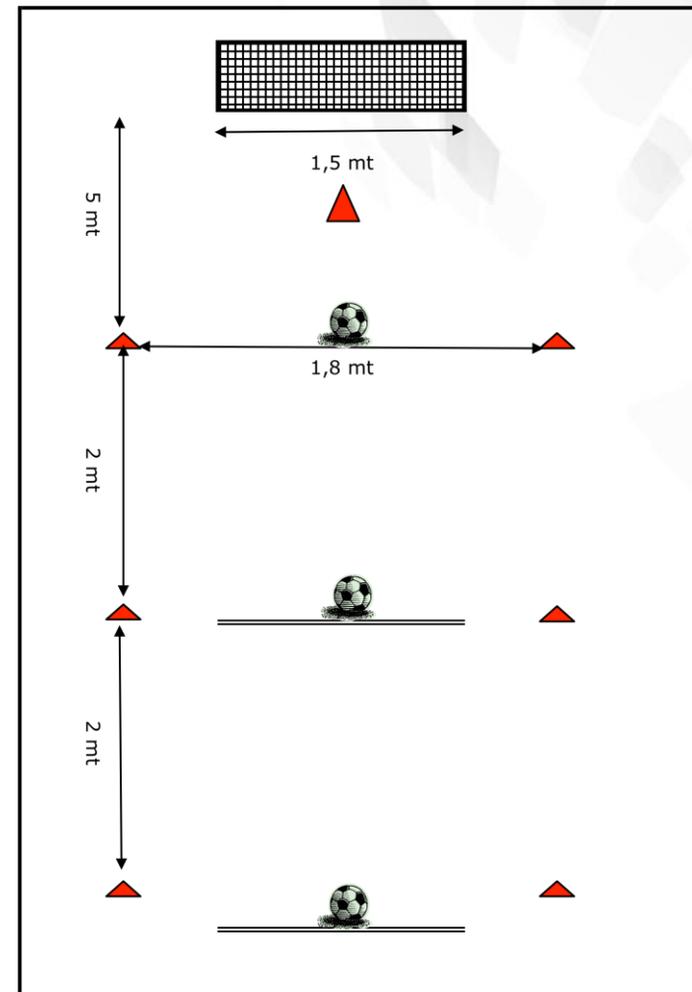
Punteggio: ogni canestro realizzato con le mani vale due punti, mentre il canestro realizzato con i piedi vale 10 punti. La somma dei punti darà il punteggio finale di questo gioco.



BASKET GOL



PRECISION SHOOT





“AGILITY GAME”

Descrizione

Il gioco prevede un percorso di abilità motorie a tempo.

Il tempo parte nel momento in cui il giocatore dell'Academy inizia la prova e si stoppa quando la termina rientrando nella base.

Il percorso prevede:

- 1. Saltelli con la corda:** il giocatore deve effettuare 5 saltelli liberi con la corda (anche non consecutivi), una volta effettuati, si posa la corda a terra.
- 2. Slalom fra quattro coni:** il giocatore effettua uno slalom in corsa in avanti fra quattro coni posti alla distanza di 60 cm l'uno dall'altro.
- 3. Conduzione a navetta:** il giocatore deve prendere il pallone da dentro un cerchio, guidarlo con i piedi fino al cerchio successivo, arrestarlo al suo interno con un piede sulla palla e riportare, sempre in conduzione il pallone al suo posto; in questa zona è assolutamente vietato toccare il pallone con le mani.
- 4. Passaggio sotto:** il giocatore è chiamato ad effettuare un passaggio sotto a due ostacoli (h 60 cm)
- 5. Basket:** il giocatore troverà una pallina posta in un cerchio, la prende in mano e si posiziona lui stesso nel cerchio ed effettua un lancio tentando di realizzare un canestro. Si tratta di un canestro piccolo (diam 17 cm). Dopo il tiro a canestro il giocatore deve recuperare la pallina e riposizionarla al suo posto.
- 6. Salti:** il giocatore effettua quattro salti su quattro ostacoli (h 30 cm) posti come in figura.
- 7. Capovolta o rotolamento:** dopo aver aggirato il cono il giocatore effettua una capovolta avanti o un rotolamento sul materassino.
- 8. Slalom all'indietro:** il giocatore effettua una corsa all'indietro a slalom fra 3 coni posti ad una distanza di 80 cm uno dall'altro.
- 9. Tiro in porta:** il giocatore effettua un tiro in porta con un pallone n° 4 in una porticina 1,5m x 1m da una distanza di 5 mt. (Il giocatore dovrà riposizionare il pallone al suo posto.)
- 10. Tocco e Arrivo:** dopo aver lasciato la palla si effettua una corsa per toccare un cono e subito dopo si rientra nella zona di partenza.





N° giocatori: un giocatore per ogni academy scelto dalla società e comunicato la sera precedente allo staff.

Il giocatore di ogni società che prenderà parte all'Agility Game dovrà essere accompagnato da un dirigente dell'academy all'interno della sala BLU e qui sarà preso in consegna dallo staff organizzativo ed il dirigente potrà raggiungere il resto della squadra. Quando tutti i rappresentanti delle varie Academy avranno effettuato il percorso i ragazzi saranno accompagnati dai componenti dello staff nelle zone di gioco delle proprie squadre e potranno aggregarsi ai propri compagni per partecipare agli altri giochi che la società dovrà ancora effettuare.

Penalità: durante la prova se il giocatore commette degli errori questi dovrà rimediare nel seguente modo:

- a) Se fa cadere un cono lo si dovrà rialzare e a quel punto si potrà riprendere il percorso
- b) Se fa cadere un ostacolo dovrà rialzarlo e a quel punto si potrà riprendere il percorso
- c) Se i palloni non sono rimessi a posto nel modo corretto non si può andare avanti nel percorso.

Per quel che riguarda invece il tiro a canestro ed il tiro nella porticina funzionerà nel seguente modo:

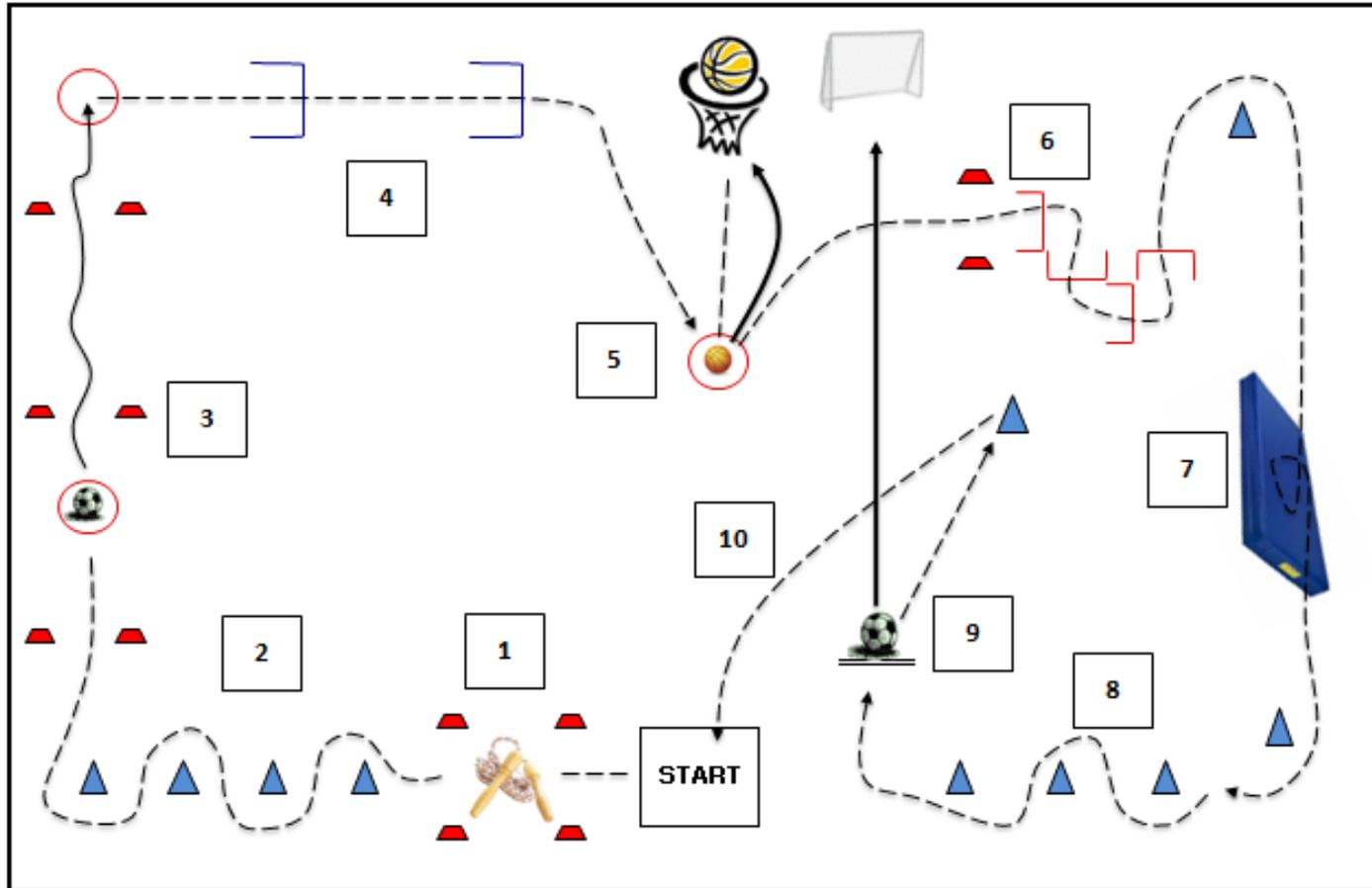
Non vi sarà penalità in caso di mancato canestro e gol e il percorso prosegue ugualmente.

Nel caso invece si realizzi un canestro e/o un gol si potranno acquisire dei bonus che sono i seguenti:

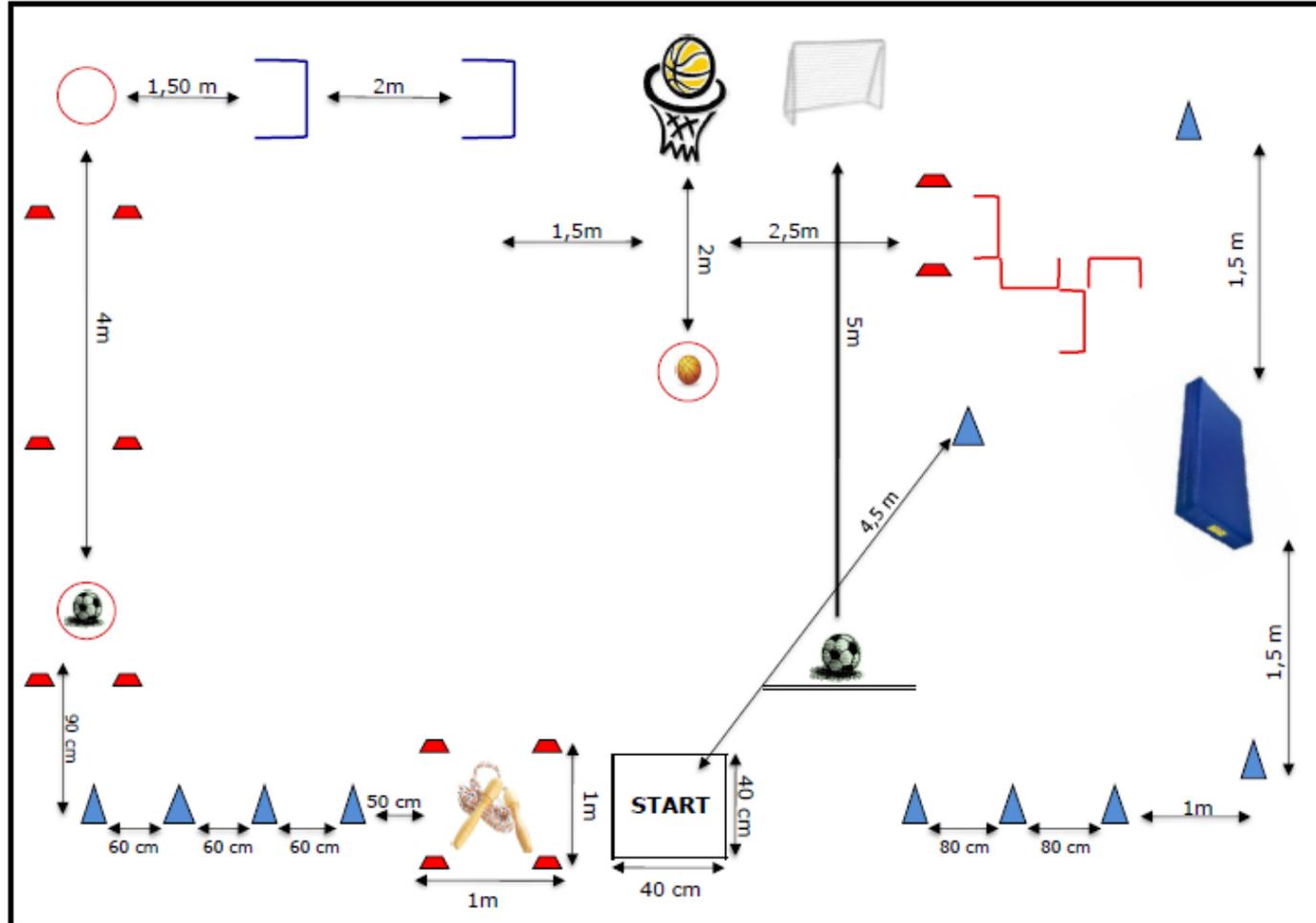
- Gol realizzato: 3 secondi in meno sul tempo totale.
- Canestro realizzato: 10 secondi in meno sul tempo totale.



AGILITY GAME



AGILITY GAME (con misure)





Risultato finale

Il risultato finale del Fantasy Freestyle sarà calcolato nel seguente modo:

Ognuno dei quattro giochi avrà una classifica a se stante e ogni punteggio ottenuto nei tre giochi verrà sommato e si otterrà così un punteggio finale.

Le dieci società che risulteranno le prime della classifica dell'agility game acquisiranno un bonus:

-La prima avrà un bonus di 70 punti, la seconda avrà un bonus di 60 punti, la terza avrà un bonus di 50 punti, la quarta 45, la quinta 40, la sesta 35, la settima 30, l'ottava 25, la nona 20 e la decima 15.

Tale bonus si va a sommare nel punteggio finale (punteggio dei tre giochi insieme)

I punteggi delle singole classifiche di specialità verranno messe insieme, sommando i vari punteggi, per definire la classifica generale finale del Fantasy Freestyle.

Per far sì che questa attività abbia lo stesso valore delle altre attività, in base alla classifica finale generale il punteggio andrà da 56 per la prima ad 1 per l'ultima classificata.

In caso di pari merito

In caso di due o più squadre a pari merito nella classifica finale si terrà conto dei seguenti criteri:

- Miglior classifica nel gioco Basket Gol.
- Miglior classifica nel gioco Free Dribbling.
- Miglior classifica nel gioco Precision Shoot.
- Miglior classifica nel gioco Agility Game.





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento
1 – 2 maggio 2015

FOOTBALL FESTIVAL





Introduzione

Il presente Manual contiene il regolamento, le modalità esecutive e tutte le informazioni necessarie ad academies e Team JSS per svolgere l'attività "Football Festival".

Descrizione dell'attività

All'interno del terreno di gioco saranno tracciati 4 campi per i 5vs5 (ai 4 angoli del campo), e due campi 3vs3 nella zona centrale, disposti per lungo.

I campi adiacenti alla zona di ingresso in campo sono denominati Tevez, Pogba e Vidal; quelli più lontani Llorente, Pirlo e Chiellini.

Le academies arriveranno al campo di calcio, già vestite con l'abbigliamento di gioco, a gruppi di 8 sulla base dei gironi a loro assegnati.

L'ingresso avverrà in più file parallele: prima entreranno le squadre che si affrontano sui campi Llorente, Pirlo e Chiellini, poi quelle che giocheranno sui campi Tevez, Pogba e Vidal.

Le squadre entrando, si disporranno sui due lati del campo, dietro le linee laterali, divise secondo il lato di gioco interessato.

Dopo aver raggiunto il campo assegnato, ogni academy deve consegnare, al responsabile di campo, un elenco con tutti i nominativi e numeri di maglia dei giocatori partecipanti. Il responsabile controllerà i dati trascritti nell'elenco, provvedendo ad identificare tutti i giocatori (appello).

I numeri sulle maglie dei giocatori devono corrispondere ai numeri indicati nell'elenco.

L'inizio ed il termine delle partite sarà simultaneo su tutti i campi; si giocheranno contemporaneamente 4 partite sui 4 campi da 5vs5 e 2 partite sui 2 campi da 3vs3 (+ altre 2 partite negli stessi campi, vedere piantina campi).

Alla fine di ogni gara, le squadre avranno un minuto di tempo per spostarsi velocemente nel campo dove disputeranno la partita successiva, in modo da non dover iniziare in ritardo, secondo le indicazioni date dai responsabili di campo.

E' auspicabile, nel rispetto dei valori di Juventus Soccer Schools e dell'evento, che ogni ragazzo a disposizione delle academies partecipi ad almeno una gara.

Al termine di ogni partita le academies potranno quindi riallestire le formazioni per la gara successiva, impiegando tutti gli eventuali giocatori a disposizione.

Qualora ci sia uniformità nei colori delle maglie, saranno consegnate delle casacche casualmente ad una delle due squadre.

Le academies del turno successivo dovranno aspettare che tutte le squadre siano uscite dal campo di calcio, prima di potervi accedere.





Il Fair Play è una parte fondamentale del gioco e rappresenta gli effetti positivi di giocare secondo le regole, usando il buon senso e rispettando gli altri giocatori, arbitri, avversari e tifosi.

Format - Group stage

Le 56 academies partecipanti saranno divise, tramite sorteggio, in 14 gruppi da 4 squadre

Ogni squadra giocherà due partite contro ogni altra squadra dello stesso gruppo (contemporaneamente).

La prima partita sarà disputata con la formula 5 vs 5, mentre la seconda con le regole del 3 vs 3.

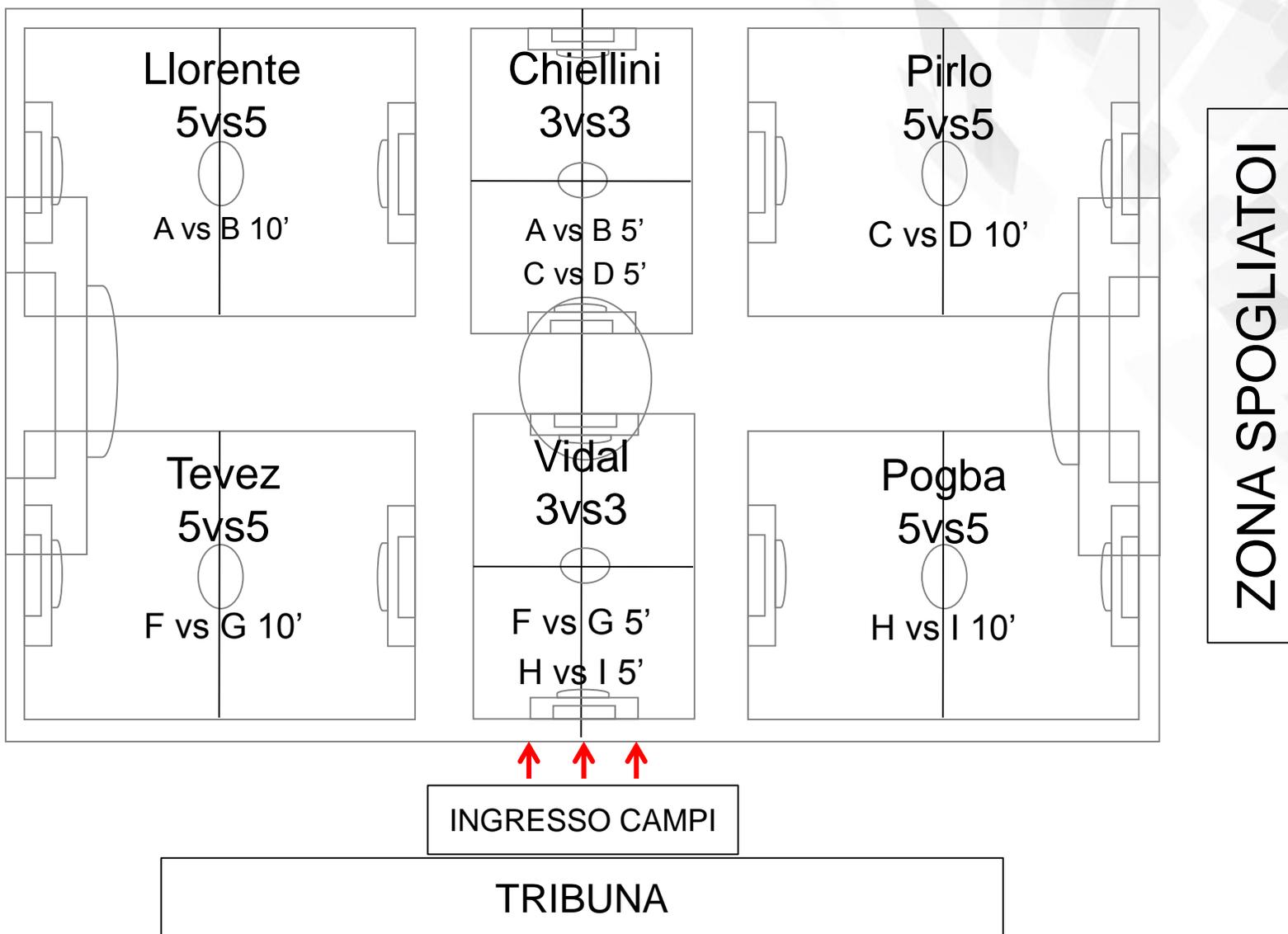
Le partite si svolgeranno in base al seguente calendario:

TEVEZ (5VS5)	POGBA (5VS5)	VIDAL (3VS3)	LLORENTE (5VS5)	PIRLO (5VS5)	CHIELLINI (3VS3)
A-B	C-D	A-B / C-D	F-G	H-I	F-G / H-I
A-C	B-D	A-C / B-D	F-H	G-I	F-H / G-I
A-D	B-C	A-D / B-C	F-I	G-H	F-I / G-H

Tutti i gruppi svolgeranno tre partite come da girone, e poi giocheranno la quarta partita contro una squadra del girone che si svolge in contemporanea, decisa già a priori in fase di programmazione.



Esempio: Nel campo Chiellini per il 3vs3, nella prima partita da 5' si affrontano le due squadre che giocano nel campo Llorente, mentre nella seconda partita quelle che giocano nei campi Pirlo.





Regolamento di gioco 5 vs 5

Le partite si disputano su campi con le dimensioni di m 34 in lunghezza e m 22 in larghezza.

L'area di rigore è delimitata, in larghezza, da segnacampo di colore rosso posti ai lati della porta a m 2 da ciascun palo e, in profondità, da segnacampo dello stesso colore posti a m 4 dalla linea di porta.

Le porte hanno dimensioni m 3 x 2. I palloni utilizzati sono comunemente identificati con il numero 4.

Le squadre sono composte da 5 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere (4+1).

Non è consentito effettuare sostituzioni, neanche nel caso in cui un giocatore sia impossibilitato a proseguire la gara per cause di forza maggiore, ovvero per infortunio; in questo caso la squadra dovrà terminare la partita con i calciatori rimasti a disposizione.

Il giocatore infortunato, o impossibilitato per cause di forza maggiore, potrà rientrare in campo, previo consenso del medico presente.

La partita ha durata 10'. A metà tempo, scandito su tutti i campi dallo speaker, le due squadre cambiano campo (lo stesso coincide con il termine della prima partita 3vs3 e l'inizio della seconda partita 3vs3, entrambe della durata di 5').

La partita inizia e termina (contemporaneamente su tutti i campi) al fischio del responsabile, da centrocampo. Il pallone non è in gioco quando ha interamente superato la linea di porta, una linea laterale o tocca uno dei segnacampo.

Il rinvio dal fondo deve essere effettuato con il pallone posto a terra, da un punto qualsiasi dell'area di rigore. Le rimesse laterali devono essere eseguite con i piedi.

Non può essere segnato un gol direttamente su rimessa laterale o rinvio dal fondo; in tal caso il gioco deve essere ripreso con un calcio di rinvio.

Un gol può essere segnato direttamente su calcio d'angolo.

Al portiere non è consentito utilizzare le mani, dopo retropassaggio di piede da parte di un compagno.

Tutti i falli sono puniti con un calcio di punizione diretto; la barriera è disposta a m 5 dal pallone. Se il fallo è commesso all'interno dell'area di rigore, viene accordato un calcio di rigore. Il pallone deve essere posizionato al limite dell'area rigore (m 4).

Quando una squadra ha commesso 2 falli, tutti i successivi falli devono essere sanzionati con un calcio di rigore.

Se viene realizzata una rete contemporaneamente al fischio finale, il gol è valido solo se l'ultimo tocco di un calciatore della squadra in attacco è avvenuto prima del segnale per la fine del tempo di gioco.

La partita deve essere prolungata solo per consentire l'esecuzione di un calcio di rigore, accordato allo scadere del tempo regolamentare.

Al termine della partita l'arbitro dovrà compilare il rapporto della gara, indicando il risultato finale.





Regolamento di gioco 3 vs 3

Le partite si disputano su campi con le dimensioni di m 25 in lunghezza e m 15 in larghezza, delimitati da segnacampo.

Le porte hanno dimensioni m 1,5x1 (porticine jss).

I palloni utilizzati sono comunemente identificati con il numero 3.

Le squadre sono composte da 3 calciatori, senza portiere.

Non è consentito effettuare sostituzioni, neanche nel caso in cui un giocatore sia impossibilitato a proseguire la gara per cause di forza maggiore, ovvero per infortunio; in questo caso la squadra dovrà terminare la partita con i calciatori rimasti a disposizione.

Il giocatore infortunato, o impossibilitato per cause di forza maggiore, potrà rientrare in campo, previo consenso del medico presente.

La partita si compone di un unico periodo di gioco, della durata di 5 minuti. Sullo stesso campo si disputano, in maniera una successiva all'altra, le due partite dello stesso girone che stanno giocando anche nel 5vs5.

La partita inizia e termina (contemporaneamente su tutti i campi) al fischio del responsabile, da centrocampo. La prima inizia e finisce in contemporanea con il primo tempo della partita 5vs5 e la seconda con le altre due squadre inizia e finisce in contemporanea del secondo tempo della partita 5vs5.

Il pallone non è in gioco quando ha interamente superato la linea di porta, una linea laterale o tocca uno dei segnacampo.

Il rinvio dal fondo deve essere effettuato con il pallone posto a terra, da un punto qualsiasi della linea di porta.

Le rimesse laterali devono essere eseguite con i piedi.

Non può essere segnato un gol direttamente su rimessa laterale o rinvio dal fondo; in tal caso il gioco deve essere ripreso con un calcio di rinvio.

Un gol può essere segnato direttamente su calcio d'angolo.

Tutti i falli sono puniti con un calcio di punizione indiretto; la barriera è disposta a m 5 dal pallone. Se il fallo impedisce la realizzazione di una rete viene concesso il gol.

Se viene realizzata una rete contemporaneamente al fischio finale, il gol è valido solo se l'ultimo tocco di un calciatore della squadra in attacco è avvenuto prima del segnale per la fine del tempo di gioco.

Al termine della partita l'arbitro dovrà compilare il rapporto della gara, indicando il risultato finale.





Match point system

I seguenti punti sono assegnati per ogni partita 5 vs 5:

Vittoria	40 punti
Pareggio	20 punti
Sconfitta	10 punti
3 o più gol segnati	20 punti

I seguenti punti sono assegnati per ogni partita 3 vs 3:

Vittoria	20 punti
Pareggio	10 punti
Sconfitta	0 punti
Ogni gol segnato	5 punti





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento
01-02 Maggio 2015

SOCCER SPEED





Soccer-Speed è un gioco composto da 4 prove di abilità tecniche, abilità che ben si dovranno sviluppare nell'arco dell'anno secondo la programmazione tecnica Juventus Soccer School. E' un gioco avvincente, dinamico e particolarmente divertente che vedrà coinvolte 8 Academy alla volta. Quest'ultime si sfideranno l'una contro l'altra fino a totalizzare più punti possibili per la classifica generale. Si svilupperanno obiettivi tecnici quali la Conduzione, il Tiro, il Passaggio e il Dribbling, obiettivi fondamentali per la crescita tecnica e calcistica di ogni bambino.

Regolamento generale

Il gioco prevede la partecipazione massima di 8 squadre contemporaneamente, suddivise in 2 zone identiche (zona A; zona B).

Ogni zona sarà composta da 4 percorsi differenti uno dall'altro ma che si ripeteranno nella zona opposta in modo identico.

Le squadre che parteciperanno ad una zona non andranno a sfidare quelle dell'altra, tuttavia le 8 squadre si affronteranno su 2 zone diverse, stilando alle fine una classifica generale.

I giochi saranno svolti su una superficie asfaltata o all'interno del Palazzetto dello Sport di Bardonecchia, quindi sarà consentito il solo utilizzo di scarpe da ginnastica per garantire la sicurezza dei ragazzi.

Assegnazione delle zone

All'arrivo delle squadre verrà effettuato il sorteggio per stabilire chi andrà ad occupare le 2 zone.

Un giocatore per squadra estrarrà un biglietto su cui sarà indicata la zona dove andrà a giocare, indicando anche il gioco di partenza (a seguito del quale verranno poi effettuate 3 rotazioni per poter eseguire tutti e 4 i percorsi).

Le zone saranno identificate dalle lettere A e B. I giochi saranno invece identificati dai numeri 1 – 2 – 3 – 4 .
Esempio: A1 (Zona A e gioco 1) – B2 (Zona B e gioco 2).





Modalità di svolgimento

Ogni zona sarà composta da 4 giochi montati a specchio. I regolamenti, le rotazioni nei percorsi, l'assegnazione dei punti, e tutto quanto concerne la regolamentazione della Zona A sarà identico anche per la Zona B.

Ogni zona sarà composta da 4 prove, a cui sarà abbinato un numero come spiegato poco fa. Di seguito le denominazioni dei giochi:

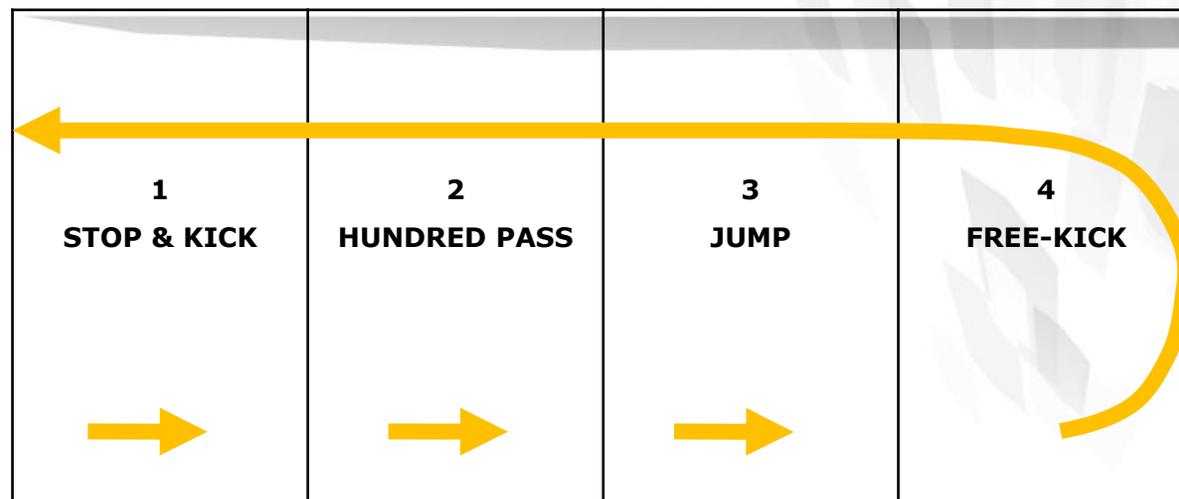
Stop & Kick	(1)
Hundred Pass	(2)
Jump	(3)
Free Kick	(4)

Effettuato il sorteggio, in base all'estrazione ci si andrà a posizionare nella zona del gioco corrispondente. L'intero gioco sarà diviso in 4 tempi da 10 minuti ciascuno. Il totale sarà di 40 minuti effettivi, al termine dei quali finirà l'intera manche.

Al termine di ogni tempo ci si sposterà verso destra, considerando sempre il gioco STOP & KICK come percorso numero 1. Di seguito il posizionamento della planimetria dei quattro percorsi.

Chi inizierà da 1,	in sequenza andrà a	2 / 3 / 4
Chi inizierà da 2,	in sequenza andrà a	3 / 4 / 1
Chi inizierà da 3,	in sequenza andrà a	4 / 1 / 2
Chi inizierà da 4,	in sequenza andrà a	1 / 2 / 3





Il percorso 1 (**Stop & Kick**) determinerà i tempi della singola zona. Infatti nel gioco Stop & Kick la squadra che vi parteciperà dovrà effettuare il percorso il maggior numero di volte cercando di andare a realizzare un massimo di 90 goal entro i 10 minuti.

Più veloce realizzerà i 90 goal, minor punteggio accumuleranno le altre squadre negli altri giochi, dato che si interromperà il tempo disponibile al conseguimento dei punti della zona.

Vi saranno a questo punto due possibilità:

1) Una zona potrà terminare in anticipo se la squadra al gioco Stop & Kick realizzerà 90 goal prima dei 10 minuti; le altre squadre della zona nella quale il gioco è stato fermato interromperanno la gara e accumuleranno i punteggi realizzati. La squadra 1 otterrà un BONUS di punti per la classifica finale avendo completato i 90 gol prima dei 10 minuti. I bonus saranno 3:

- + **20 punti:** se si realizzeranno 90 goal prima dello scadere degli 10 minuti regolamentari (fino a 9'59").
- + **30 punti:** se si realizzeranno 90 goal prima dello scadere del penultimo minuto (fino a 8'59").
- + **50 punti:** se si realizzeranno 90 goal prima dello scadere del terzultimo minuto (fino a 7'59").





ATTENZIONE: i 90 goal nel gioco Stop & Kick **non** saranno punti accumulabili per la classifica, dal momento che il gioco Stop & Kick sarà semplicemente il gioco che interromperà tutti gli altri 3. Per gli altri 3 giochi Hundred Pass [2], Jump [3], Free Kick [4] **ogni goal o punto sarà conteggiato** per la classifica generale. Si ricorda però che il numero massimo di punti realizzabili nei giochi numero 2, 3, 4, sarà di 40 punti cadauno, i quali una volta raggiunti, se il gioco Stop & Kick non avesse ancora realizzato i 90 goal, obbligherebbero l'arresto immediato della squadra che li andrà a realizzare con l'aggiunta di un bonus di 10 punti. Questo per far sì che vi sia un punteggio massimo finale di 200 punti, 150 per la somma dei 3 giochi, 50 per l'eventuale raggiungimento dei 90 goals nel termine prestabilito dei 7'59". In altre parole al gioco Stop & Kick si potrebbero realizzare al massimo 50 punti nel caso in cui si totalizzassero 90 goal prima dello scadere del terzultimo minuto, diversamente se ne potrebbero accumulare 30 oppure 20. Ai giochi 2, 3, 4, invece si accumuleranno semplicemente più goal/punti possibili, che si trasformeranno in punti per la classifica generale.

Se il gioco Stop & Kick dell'altra zona non avrà realizzato 90 goal, ma i 10 minuti non saranno scaduti, i giochi di tale zona proseguiranno.

2) Se il tempo scadesse e le squadre impegnate nel gioco Stop & Kick non avessero realizzato 90 goal, si stopperebbero le 2 zone e i gol realizzati dai giochi 2, 3, 4 verrebbero tramutati in punti che si aggiungerebbero alla classifica finale.

Le squadre nel gioco Stop & Kick non avendo completato i 90 goal prima del tempo non avranno punti Bonus.

Terminati i 4 percorsi all'interno delle due zone, si sommeranno i punteggi dei giochi 2, 3, 4 e si aggiungeranno eventuali bonus che potrebbero provenire dal gioco Stop & Kick e dal raggiungimento dei 40 goal negli altri 3 giochi. Tutte le squadre termineranno il gioco e la classifica finale del gioco sarà redatta in maniera globale dal momento che le squadre è come se si sfidassero una contro l'altra.



Numero di squadre partecipanti

Nel caso in cui al "Soccer Speed" si presentassero meno di 8 squadre si opererà con la seguente modalità:

7 squadre: Le due zone saranno occupate una da 3 squadre, l'altra zona sarà occupata da 4 squadre ed i momenti da 10' saranno così suddivisi:

Zona A:

	STOP & KICK (1)	HUNDRED PASS (2)	JUMP (3)	FREE-KICK (4)
1	A	B	C	D
2	D	A	B	C
3	C	D	A	B
4	B	C	D	A

Zona B:

	STOP & KICK (1)	HUNDRED PASS (2)	JUMP (3)	FREE-KICK (4)
1	Zona A	A	B	C
2	C		A	B
3	B	C		A
4	A	B	C	

Ciò prevederà che nei quattro momenti le 3 squadre eseguano lo stesso percorso di quelle che giungeranno in 4 alla volta, con la differenza che non sempre avranno il gioco Stop & Kick occupato (Zona A sempre, Zona B nel momento 1). Ciò prevederà quindi che nei momenti di assenza del gioco Stop & Kick si farà riferimento a quello dell'altra zona. Non è infatti possibile che in entrambe le zone il gioco Stop & Kick sia assente contemporaneamente





Giochi

Di seguito la rappresentazione dei giochi che verranno utilizzati per determinare i punteggi delle Soccer Speed.

STOP & KICK

Il gioco STOP & KICK consiste nella conduzione del pallone alla massima velocità da un estremo all'altro del corridoio. L'ingresso nel percorso è delimitato da due "box" di colore **blu** (quadrato) a cui si accede lateralmente come in figura. E' previsto l'utilizzo di **3** palloni totali. Gli altri due palloni sono in possesso degli altri due giocatori che attendono lateralmente ai box in posizione contrapposta. Il primo giocatore ad iniziare il gioco parte all'interno del quadrato blu.

Il gioco è caratterizzato da un'unica tipologia di goal: non appena si accederà all'interno del box blu conducendo palla, si potrà calciare la palla nella porticina, preventivamente avendo stoppato la palla all'interno del box blu e, successivamente, avendo effettuato una mezzaluna attorno ad uno dei due coni blu che delimitano il box.

Il tiro va eseguito esclusivamente dopo essere entrati nei box ed avendo fermato il pallone al suo interno, pena l'annullamento del goal. Il secondo giocatore parte appena il giocatore che tira esce dal box e sarà quello posizionato dal lato in cui viene effettuato il tiro.

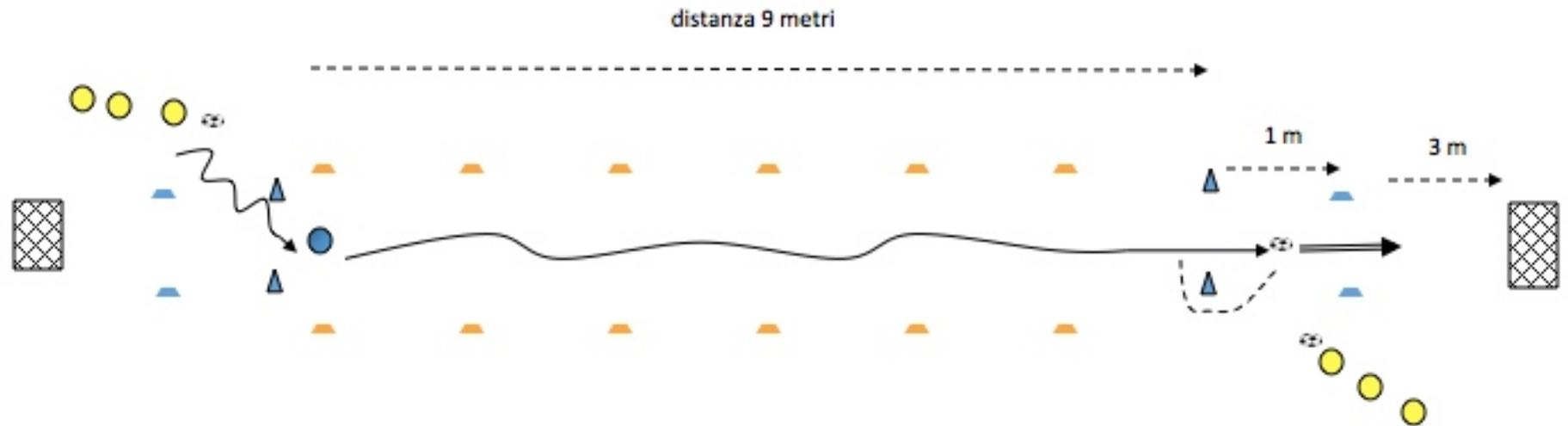
Questo gioco ha la caratteristica di determinare lo stop di tutti gli altri percorsi (della zona in cui è inserito) una volta che viene raggiunto il punteggio di **90 goal**, prima dello scadere del tempo limite di 10 minuti.

Le dimensioni del corridoio di conduzione sono di 9 x 1 metri. Le estremità del corridoio sono definite dal box blu (1x1 metro). La lunghezza complessiva del percorso è di 11 metri lineari. La distanza dal box alla porticina sarà di 3 metri.

Ogni gol considerato valido assegna un punto (che non si conteggerà per la classifica generale di squadra, ma solamente per determinare lo stop di tutti gli altri percorsi).

Ogni cono abbattuto anche se involontariamente dovrà essere immediatamente sistemato dal giocatore stesso pena stop del successivo compagno pronto a partire fino alla sistemazione del materiale stesso. Se il pallone dovesse uscire o comunque toccasse un qualsiasi cinesino del corridoio, l'eventuale gol sarà considerato nullo.







HUNDRED PASS

Il gioco HUNDRED PASS è composto da due partenze e consiste nel totalizzare 100 passaggi consecutivi ad un solo tocco della palla di ciascun giocatore, frontalmente verso il proprio compagno.

Il gioco viene effettuato con **1** pallone, ma saranno presenti due palloni di riserva all'interno dei box di partenza posti su di un cinesino.

Qualora si perdesse un pallone si potrà ricominciare immediatamente con uno dei due palloni di riserva, ma recuperando immediatamente il pallone perso dall'ultimo giocatore che avrà toccato la palla uscita dal corridoio.

I giocatori della squadra si dividono in due postazioni frontali l'una all'altra e, al via del tempo, inizieranno a passarsi la palla frontalmente all'interno del corridoio formato dai cinesini, scambiandosi di postazione una volta effettuato il passaggio, senza intralciare il corridoio nel quale scorrerà la palla, ma uscendo esternamente dal box dal quale effettueranno il passaggio stesso, accodandosi alla fila opposta, come ben illustrato in figura.

Il passaggio verrà considerato valido esclusivamente qualora la palla venisse trasmessa tra le due file frontali ad un solo tocco! Qualsiasi altro tocco della palla, anche se involontario o atto a controllare la palla prima di trasmetterla, riporterà il conteggio dei passaggi della squadra da zero.

Qualora la palla si alzasse da terra e venisse trasmessa con qualsiasi parte del corpo alla fila opposta, il passaggio verrà considerato valido, purchè effettuato ad un solo tocco e comunque dall'interno del box verde.

Se la palla venisse toccata con le mani si ricomincerebbe a ricalcolare i passaggi da zero.

Il pallone dovrà essere trasmesso alla fila opposta esclusivamente dall'interno del box di partenza.

Il corridoio è considerato "Zona franca", zona nella quale la palla dovrà semplicemente scorrere senza essere toccata da nessun componente della squadra. Il Corridoio sarà largo 3 metri e lungo 5.

I passaggi, quindi, verranno considerati validi solo se trasmessi dall'interno del box verde!

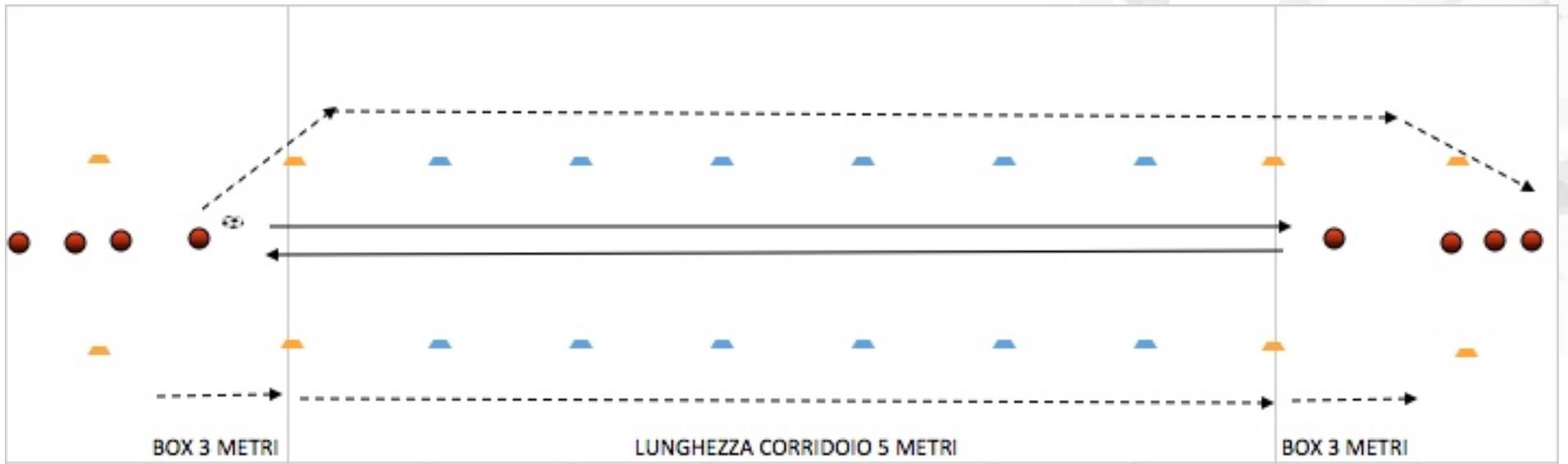
La zona di attesa di ciascun componente della squadra sarà dietro al box verde.

Il Box è quindi la 'zona di passaggio' nella quale entrare per ricevere e trasmettere immediatamente la palla alla fila opposta ed uscirne subito dopo, per andarsi ad accodare nella fila frontale.

Ogni qualvolta il pallone fuoriesca dal corridoio di passaggio si dovrà ripetere il conteggio dei passaggi da zero.

La squadra che riuscirà ad effettuare 100 passaggi di prima intenzione (ad un solo tocco della palla), prima dello stop del cronometro dato dal gioco Stop & Kick, guadagnerà i 40 punti bonus messi in palio.







JUMP

Il gioco JUMP consiste in una conduzione del pallone in cui bisogna far passare la palla sotto tre ostacoli disposti in modo alternato e successivamente calciare in una porta senza rete, costituita da due coni, dove dietro vi è posizionato un compagno di squadra che dovrà stoppare il pallone in arrivo e ripartire. Il giocatore che calcia il pallone deve effettuare il tiro prima di superare una linea delimitata da due cinesini **rossi** posta a 8 metri dalla porta.

Il punto realizzato calciando oltre la linea verrà annullato. In seguito al tiro il giocatore va a posizionarsi nella fila verso la quale ha calciato. Il gioco prevede l'utilizzo di **1** solo pallone. Il giocatore in attesa del pallone è posizionato su una linea di cinesini posta ad 1 metro dietro la porta; non potrà superare la linea fino a che il pallone non arrivi direttamente a lui.

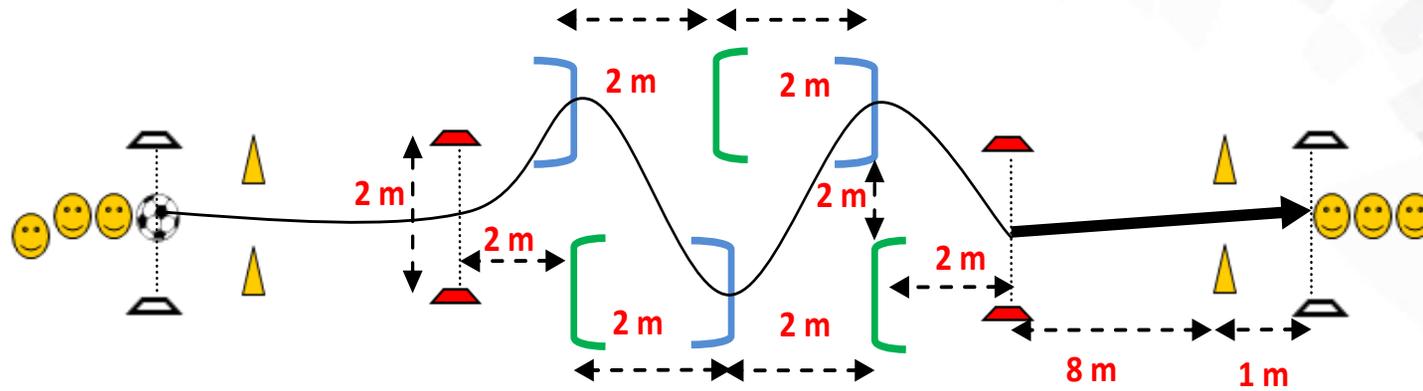
Dopo aver controllato il pallone, passerà nella porta rossa e inizierà il percorso. **La figura in fondo presenta le distanze a cui sono posti gli attrezzi del gioco.** Il goal è di conseguenza il punto sarà valido solo se la palla calciata varcherà la porta senza colpire i coni. Se il pallone calciato arrivasse comunque a destinazione ma urtasse un cono anche senza farlo cadere, **il punto non sarà considerato valido.** Il cono dovrà essere sistemato dal giocatore che ha calciato il pallone, mentre il giocatore che riceve può partire.

La conduzione prevede il tocco del pallone sotto l'ostacolo e il superamento dello stesso da parte del giocatore che dovrà **obbligatoriamente saltarlo. Non sarà possibile aggirare l'ostacolo** dopo aver toccato il pallone sotto di questo. Nel caso si verificasse questa eventualità il giocatore dovrà ritornare davanti all'ostacolo superato erroneamente e **ripetere il superamento dell'ostacolo in maniera corretta.**

Il gioco è formato da due percorsi alternati di andata e ritorno. I giocatori dovranno eseguire il percorso ad ostacoli solamente nel corretto senso di marcia. Nel caso in cui si superassero gli ostacoli nel senso di marcia inverso, **bisognerà ritornare indietro, ripartire dall'ostacolo erroneamente superato e riprendere il percorso in modo corretto nel giusto senso di marcia.**

I giocatori devono superare gli ostacoli senza abatterli. Nel caso in cui venisse abbattuto un ostacolo il giocatore stesso che sta eseguendo il percorso, dovrà arrestare il pallone, **rialzare l'ostacolo e riprendere il percorso normalmente.**







FREE-KICK

Il gioco FREE-KICK consiste nel centrare una delle tre porticine con un goal di precisione scavalcando gli ostacoli "ribaltabili" posti davanti alla postazione di tiro. Il punto sarà valido solo se il pallone verrà calciato dalla zona di tiro delimitata dai cinesini rossi e comunque senza aver toccato gli ostacoli. Si utilizzeranno **2** palloni totali.

Al via partirà un giocatore alla volta in possesso palla con possibilità di concludere dalla zona di tiro delimitata dai cinesini rossi, larga 3mt3. Non appena il compagno avrà calciato potrà partire in slalom chi è in possesso della palla nella fila opposta.

I giocatori giallo e blu condurranno palla effettuando uno slalom fra i 4 coni posti diagonalmente verso la zona di tiro, andando a posizionarsi nella zona rossa senza oltrepassarla. Appena giunti i due giocatori nella zona rossa potranno calciare in qualsiasi modo il pallone (da fermo o a palla in movimento) cercando di scavalcare dapprima gli ostacoli ribaltabili posti frontalmente, cercando di superarli **SENZA COLPIRLI CON IL PALLONE**, pena annullamento del goal qualora la palla entri all'interno di una delle tre porticine.

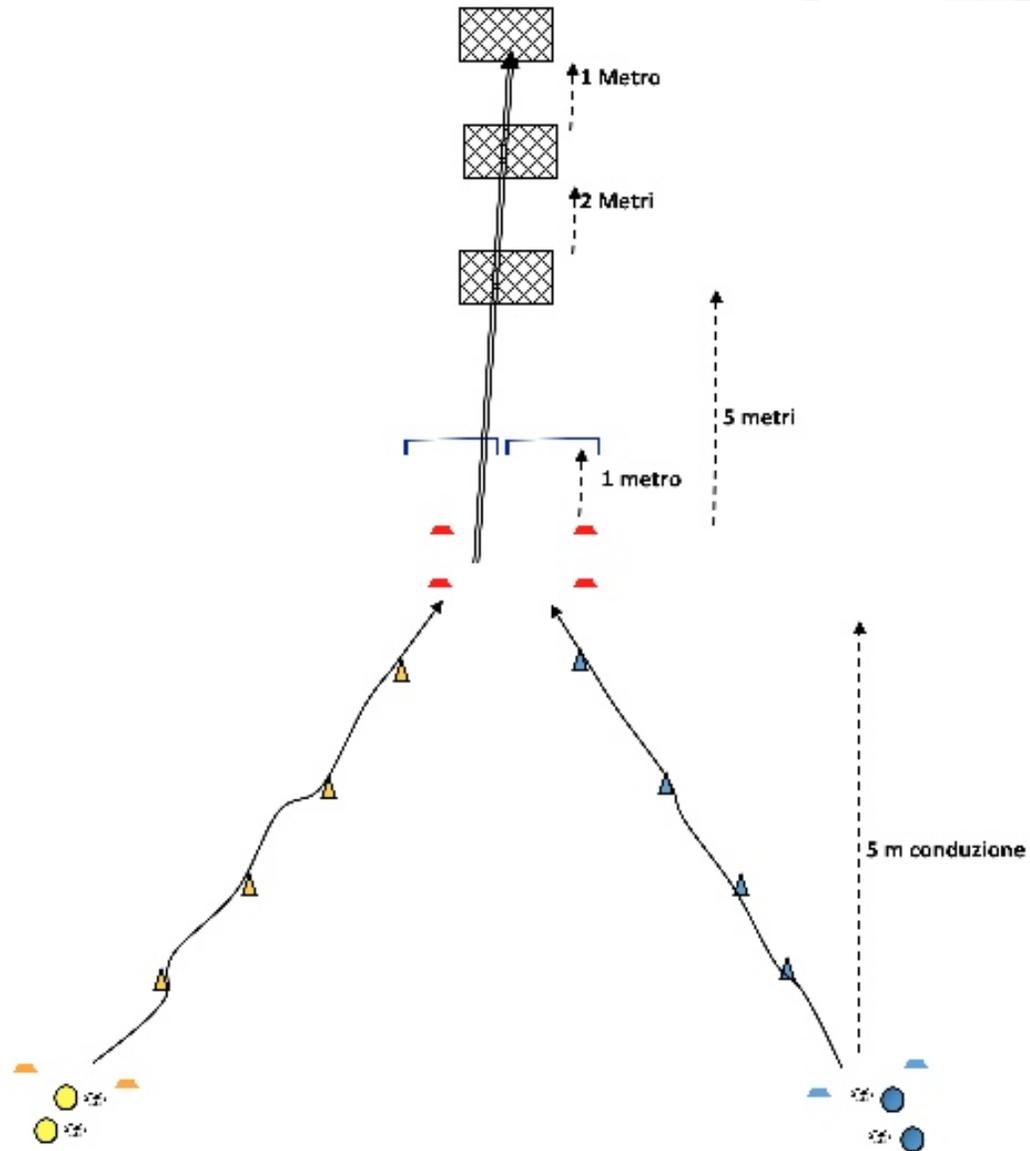
Se il pallone entrerà nella prima porticina posta di fronte la squadra guadagnerà 1 punto; se il pallone entrerà all'interno della seconda porticina la squadra guadagnerà due punti; se, infine, il pallone entrerà nell'ultima porticina posta al fondo la squadra guadagnerà 3 punti. Le porticine verranno posizionate con le distanze opportune come ben descritte in figura.

Il pallone dovrà essere riportato indietro, immediatamente dopo il tiro, alla propria fila di appartenenza con mani o piedi indifferentemente.

Ogni goal realizzato con la palla che, entrando nelle porticine avesse colpito dapprima un ostacolo o se al momento del tiro il pallone avesse già superato il box rosso delimitato dai cinesini, sarà considerato nullo.

Ogni cono od ostacolo abbattuto anche se involontariamente dovrà essere immediatamente sistemato dal giocatore stesso pena stop della fila opposta pronta alla partenza fino alla sistemazione del materiale.







Classifica

Al termine dei giochi verrà stilata una classifica in base ai punteggi che ogni squadra avrà ottenuto. In caso di 2 o più squadre a pari merito, si andrà a vedere chi avrà fatto il maggior numero di goal nel gioco STOP & KICK, se anche in questo gioco vi sarà parità, si proseguirà in sequenza con i giochi: FREE-KICK, HUNDRED PASS e JUMP.

BUON DIVERTIMENTO!!!!!!





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento

OCCHIO AL QUIZ





REGOLAMENTO OCCHIO AL QUIZ

Introduzione

Il gioco si propone di mettere alla prova le capacità di osservazione e memorizzazione dei partecipanti tramite la visione di alcuni video e la conseguente risoluzione dei quiz proposti. E' necessario far attenzione a molti particolari come numeri e colori di maglia, marcatori, goal, azioni, commenti e altre informazioni.

Modalità d'esecuzione

Il gioco è riservato ESCLUSIVAMENTE ai ragazzi; verranno segnalati gli spazi di attesa adeguati per allenatori, dirigenti, accompagnatori e altre figure. Ogni squadra verrà fatta accomodare all'interno del Palazzo delle Feste dove avrà inizio il Video Quiz, che avrà una durata totale di 40 minuti. Alla fine della visione di ogni filmato, verrà fornito ad ogni squadra un foglio con le domande (che potranno variare da 3 a 5) inerenti la proiezione appena vista. I ragazzi avranno a disposizione 1 minuto e 30 secondi per risolvere il questionario, dovranno perciò avvalersi di concentrazione, collaborazione, prontezza e un pizzico di fortuna per riuscire a rispettare tale termine. Allo scadere del tempo, ogni squadra dovrà immediatamente consegnare il foglio. Durante l'intera prova, è severamente vietato l'uso di cellulari o qualsiasi altro dispositivo elettronico.

> Ogni ritardo alla consegna comporterà l'annullamento della prova del singolo video e qualsiasi altra irregolarità prevista dal regolamento comporterà l'annullamento immediato dell'intera prova.

Scopo del gioco/Punteggi

Ogni domanda potrà essere a risposta chiusa, ovvero che prevede la scelta di una sola delle 3/4 opzioni, oppure aperta, nella quale la squadra dovrà dare una breve risposta scritta. Ad ogni domanda è attribuito un punteggio (riportato sul foglio stesso) che varia in base alla difficoltà (1,3,5 o 10 punti). Vince la squadra che avrà totalizzato il miglior punteggio totale. In caso di parità di punteggio di due o più squadre, andremo a confrontare il numero maggiore di risposte esatte con punteggio più alto (ovvero le risposte da 10 punti e in caso di ulteriore parità, si confronteranno le risposte da 5 punti e così via)

Buon divertimento!





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento
01 – 02 maggio 2015

TORNEO DI CALCIO





academy



Categorie partecipanti

La manifestazione è riservata alla categoria **Esordienti** (giocatori nati a partire dal 01/01/2002 al 31/12/2003 ed eccezionalmente alcuni 2004).

Tutti i partecipanti dovranno presentarsi alla Manifestazione muniti di regolare documento che ne attesti il tesseramento per la propria società nella stagione sportiva in corso.

In caso di mancata esibizione del suddetto documento, il giocatore non potrà prendere parte alle gare.

Prestiti

Non è consentito l'utilizzo di prestiti da altre Società, pena l'esclusione immediata dal torneo della squadra inosservante tale norma.

Squadre partecipanti

Saranno ammesse al torneo solo le società affiliate al progetto **Juventus National Academy**.

Regolamento torneo

Composizione dei gironi

Prima dell'inizio della manifestazione le Academy saranno divise tramite sorteggio, in 7 gironi da 8 squadre.

Campi di gioco

Il torneo si svilupperà su differenti impianti di gioco che saranno: **1) Grugliasco, Impianto San Remo 72 Andrea Fortunato**, il Venerdì 4 gironi da 4 squadre su 4 campi, il Sabato 4 gironi da 4 squadre su 4 campi. **2) Collegno, Sport Village**, il Venerdì 2 girone da 4 squadre su 2 campi, il Sabato 2 girone da 4 squadre su 2 campi. **3) Grugliasco, Via Leonardo da Vinci**, il Sabato 2 girone da 4 squadre su 2 campi.





Formula del Torneo

Il venerdì, 24 Academy si affronteranno per l'assegnazione di 3 trofei:

- Trofeo Città di Grugliasco e Trofeo Impianto "Andrea Fortunato", San Remo 72 (due coppe) 4 gironi da 4 squadre (16 squadre coinvolte).
- Trofeo Città di Collegno (una coppa): 2 gironi da 4 squadre (8 squadre coinvolte).

Il sabato verranno impegnate le altre 32 Academy che si sono impegnate il venerdì pomeriggio nei "giochi abilità" presso le strutture di Bardonecchia, secondo le seguenti modalità.

- Trofeo Città di Grugliasco e Trofeo Impianto "Andrea Fortunato", San Remo 72 (due coppe) 4 gironi da 4 squadre (16 squadre coinvolte).
- Trofeo Città di Collegno (una coppa): 2 gironi da 4 squadre (8 squadre coinvolte).
- Trofeo Borgo San Remo Grugliasco (una coppa): 2 gironi da 4 squadre (8 squadre coinvolte).

Ogni girone da 8 squadre sarà diviso in due nella prima fase (girone da 4 squadre – Girone Chiellini e Pirlo), giocherà una partita contro ogni altra squadra inserita nello stesso girone (girone all'italiana) in modo da determinare la classifica generale del proprio raggruppamento.

In base alla classifica ottenuta nella prima fase, verranno definiti due nuovi gironi da quattro squadre:

Per l'impianto dello Sport Village (8 squadre):

- Girone "Tevez": formato dalle prime due squadre classificate di ogni girone che si affronteranno per determinare le posizioni dal 1° al 4° posto.
- Girone "Vidal": formato dalle ultime due squadre classificate di ogni girone della prima fase che si affronteranno per determinare le posizioni dal 5° all'8° posto.





Per l'impianto Andrea Fortunato del San Remo 72 (impianto che ospiterà due gironi da 8 squadre, totale 16):

- Girone "Tevez": formato dalle prime due squadre classificate di ogni girone che si affronteranno per determinare le posizioni dal 1° al 4° posto.
- Girone "Vidal": formato dalle ultime due squadre classificate di ogni girone della prima fase che si affronteranno per determinare le posizioni dal 5° all'8° posto.

Per l'impianto di Grugliasco, via Leonardo da Vinci (8 squadre):

- Girone "Tevez": formato dalle prime due squadre classificate di ogni girone che si affronteranno per determinare le posizioni dal 1° al 4° posto.
- Girone "Vidal": formato dalle ultime due squadre classificate di ogni girone della prima fase che si affronteranno per determinare le posizioni dal 5° all'8° posto.

Ogni torneo si svilupperà quindi nello stesso modo e seguendo la medesima formula, con la sola differenza che l'impianto del San Remo 72 ospiterà due tornei distinti da 8 squadre mentre gli altri due impianti un solo torneo.





Specifichiamo:

Nella seconda fase le squadre di ogni girone (Tevez, Vidal) affronteranno solo le due Academies non incontrate nella prima fase, mentre verrà mantenuto il risultato (e punteggio ottenuto) dell'incontro con l'Academy inserita nel proprio girone della prima fase.

La classifica finale ottenuta, oltre ad assegnare un "Trofeo", determinerà un punteggio che verrà sommato alla classifica generale per ogni Academy.

Referente per le comunicazioni

Ogni società dovrà comunicare all'organizzazione il nominativo e i contatti (numero di telefono cellulare) di un referente per le comunicazioni, il quale avrà la funzione di unico interlocutore con lo Staff Organizzativo per ogni tipo di comunicazione e/o informazione in merito allo svolgimento della manifestazione. Anche i vari responsabili di ogni impianto comunicheranno solo con lui.





Distinta giocatori/tecnici e riconoscimento

Dopo aver raggiunto il campo assegnato per la disputa del primo match della giornata, ogni Academy dovrà consegnare al responsabile di campo un elenco con tutti i nominativi e numeri di maglia dei giocatori (distinta dei partecipanti nell'arco della giornata, già inviato all'atto dell'iscrizione), unitamente ai cartellini, da cui poter selezionare i calciatori titolari e di riserva per ogni singolo match. Il responsabile di Impianto, mediante il supporto dei propri collaboratori, controllerà i dati trascritti nell'elenco, provvedendo ad identificare tutti i giocatori (appello). I numeri sulle maglie dei giocatori devono corrispondere ai numeri indicati nell'elenco.

Per ogni partita le squadre dovranno consegnare all'organizzazione n° 1 (una) distinta di gara indicando i nominativi degli 8 giocatori titolari (cerchiando i numeri di maglia corrispondenti sulla distinta) e fino ad un massimo di 8 giocatori di riserva (7 giocatori di movimento e 1 portiere).

La distinta dovrà contenere in dettaglio:

- La denominazione della Società.
- I nominativi dei giocatori e dei tecnici/accompagnatori.
- Le date di nascita di ciascun giocatore.
- Il numero di documento di ciascun giocatore.
- L'indicazione del capitano ed il suo vice.

La distinta di ogni singola partita, datata e firmata in calce, dovrà essere consegnata al Responsabile di Campo prima dell'inizio dell'incontro in modo da allegarla al referto gara che verrà poi firmato al termine dell'incontro.

Regolamento di gara

Campo

- **Dimensioni:** gli incontri si disputano su campi di dimensione massima 60x40 mt e con l'utilizzo di porte di dimensione 6x2 mt.
- **Terreno di gioco:** il terreno è costituito da erba sintetica o erba naturale.





È pertanto obbligatorio utilizzare calzature idonee a questi tipi di terreno (scarpe da calcio).

È vietato l'utilizzo di scarpe da ginnastica/scarpe da calcio con tacchetti in ferro.
Se indossati verrà richiesto al giocatore di cambiare le scarpe con un paio di tipologia idonea.

Incontri

- **Numero giocatori:** le squadre sono composte da 8 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Ogni Academy può disporre, in ogni incontro, fino ad un massimo di 8 giocatori di riserva (7 giocatori di movimento e un portiere).
In accordo con lo spirito di festa e di partecipazione che da sempre contraddistinguono gli eventi JSS, è auspicabile che ogni giocatore prenda parte a più partite possibili nel corso della manifestazione.
- **Durata:** ogni partita è composta da 3 tempi di gioco della durata di 10 minuti.
Non è previsto alcun recupero. Soltanto in casi eccezionali (es. infortuni con evidente perdita di tempo per soccorso del giocatore) sarà a discrezione del direttore di gara che ne comunicherà l'entità
- **Palloni:** sono utilizzati palloni indicati per la categoria Esordienti e convenzionalmente identificabili con il numero 4.
- **Sostituzioni:** le sostituzioni saranno effettuate all'interno del minuto che l'arbitro metterà a disposizione tra un tempo e l'altro di gioco.

Sottolineiamo che nei primi due tempi di gioco, non potranno essere effettuate sostituzioni **(se non per validi motivi di salute valutati dal medico o dal Resp. di Campo)**, pertanto chi scenderà in campo dovrà terminare il tempo. Nel terzo ed ultimo tempo, potranno essere effettuate le sostituzioni in piena libertà (cambi liberi).





Gli avvicendamenti dovranno avvenire in maniera tale da permettere ad ogni giocatore iscritto nella distinta di gara di giocare almeno uno dei tre tempi della partita.

Le squadre dovranno, nell'intervallo, procedere ad effettuare le sostituzioni previste dal regolamento. **TUTTI** i partecipanti scritti a referto (distinta di gara) che non hanno preso parte alla prima frazione di gioco dovranno obbligatoriamente entrare in campo per disputare la seconda fase.

Se un'Academy commetterà irregolarità nelle sostituzioni/impiego dei giocatori durante la gara sarà penalizzata al termine dell'incontro con la sconfitta 3-0. **(Ricordiamo che, facendo nuovamente riferimento allo spirito di massima sportività che contraddistingue il torneo, sebbene gli arbitri e i responsabili di campo utilizzeranno il tempo necessario e la massima attenzione tra un tempo e l'altro per controllare la corretta esecuzione delle sostituzioni, l'organizzazione farà leva sul fair play e sulla collaborazione di ogni Academy per poter svolgere tale mansione nel migliore dei modi e senza alcuna polemica o protesta).**

Eventuali infortuni verranno valutati dal direttore di gara con l'eventuale supporto del medico presente nell'impianto e Responsabile di Campo.

Nel caso di evidente infortunio il giocatore interessato non potrà riprendere la gara in corso, compresi eventuali calci di rigore (sarà il medico a definirne le condizioni e la possibilità o meno di riprendere il gioco). Potrà comunque partecipare all'incontro successivo, previo consenso del medico in accordo con il Responsabile di Impianto.

Ad esempio nel caso di infortuni "meno gravi" (es.epistassi) il giocatore interessato può essere temporaneamente sostituito da un compagno della panchina, per poi subentrare non appena ristabilitosi. Il tutto sarà però concesso e/o monitorato dal responsabile di campo e dal medico e la sostituzione temporanea non verrà segnalata.

Il giocatore infortunato durante la gara, può essere sostituito da un giocatore inserito in distinta. Il giocatore subentrato dovrà comunque giocare almeno un tempo come da regolamento.

- **Rimesse in gioco:** tutte le rimesse in gioco devono essere battute entro il tempo limite di 5 secondi. In caso contrario l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria. **(Gli arbitri terranno alta la mano ed eseguiranno il conto alla rovescia al termine del quale se la rimessa non fosse ancora eseguita si procederà con l'inversione della stessa).**





- **Rimessa laterale:** si effettua con le mani nel punto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.
- **Rimessa da fondo-campo:** deve essere effettuata con palla ferma all'interno dell'area di rigore.
Il giocatore della squadra avversaria dovrà restare fuori dall'area di rigore.
- **Calci di punizione:** tutti i falli sono puniti con un calcio di punizione diretto.
La barriera deve essere posizionata a 7 metri dalla palla.
- **Calci di rigore:** se un fallo viene commesso all'interno dell'area di rigore viene concesso un calcio di rigore.
- **Retropassaggio:** il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio effettuato da un suo compagno di squadra. In caso di infrazione verrà assegnato una punizione diretta dal limite dell'area di rigore.
- **Fuorigioco:** non è previsto.
- **Sanzioni disciplinari:** è previsto l'uso di cartellini per sanzionare falli commessi durante la gara. In caso di doppia ammonizione o espulsione diretta, il giocatore non potrà più prendere parte alla partita e la sua squadra dovrà continuare in inferiorità numerica fino al termine del tempo di gioco in corso. Il giocatore espulso potrà comunque partecipare alla gara successiva.
- **Divise da gioco:** ogni società deve provvedere alla vestizione dei propri atleti.
Saranno messe a disposizione di una delle due squadre n° 10 casacche di colore diverso.
- **Clima:** gli incontri si disputeranno con qualsiasi condizione climatica. Sarà compito dell'organizzazione, in caso di maltempo, verificare la praticabilità del terreno di gioco e prendere decisioni in merito alla disputa o meno delle gare.

Arbitraggio gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici "Juventus Soccer School", Tecnici qualificati o dirigenti regolarmente messi a disposizione dal Management Event.

In ogni caso i rapporti gara, con allegate le distinte dei giocatori, saranno messe a disposizione dal Management Event e al Comitato di competenza nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo.





Nella loro funzione di giudice di gara, gli arbitri saranno supportati da un Responsabile di campo (Rc) il quale vigilerà sul corretto svolgimento delle gare.

È prevista la possibilità in qualunque momento della Manifestazione dell'avvicendamento di ruoli tra Arbitro e Rc (comunque non a partita in corso, se non per motivi di salute o cause di forza maggiore). Chiediamo alle società di fornire un collaboratore per l'arbitro che si limiti a segnalare l'uscita laterale della palla senza indicarne la direzione.

Reclami

Non sono ammessi.

Punteggi e classifiche

I punteggi di ciascuna partita, validi per la determinazione della classifica finale del girone, saranno assegnati secondo il seguente schema:

	PUNTEGGIO ASSEGNATO
Vittoria	+ 3 pt.
Pareggio	+ 1 pt.
Sconfitta	0 pt.
Irregolarità nelle sostituzioni/impiego giocatori	sconfitta 3-0

Alla fine delle giornate di gioco del torneo, saranno stilate le classifiche generali per ogni singolo torneo.





In caso di parità di punteggio tra due o più squadre, per la determinazione delle posizioni di classifica nel singolo girone (prima o seconda fase) si procederà con i seguenti criteri (ricordiamo che le squadre rientranti nel Girone Vidal non potranno precedere in classifica le squadre del Girone Tevez).

- Maggior numero di giocatori impegnati nella totalità degli incontri disputati.
- Minor numero di penalizzazioni ottenute (irregolarità nelle sostituzioni).
- Risultato scontro diretto.
- Differenza reti generale.
- Maggior numero di reti realizzate.
- Minor numero di reti subite.
- Sorteggio.

La classifica generale per il torneo di calcio delle due giornate vedrà invece la distribuzione dei seguenti punteggi:

- Le prime otto squadre classificate con un punteggio che va da 112 a 98;
- Le seconde otto squadre classificate da 96 a 82;
- Le terze otto squadre classificate da 80 a 66;
- Le quarte otto squadre classificate da 64 a 50;
- Le quinte otto squadre classificate da 48 a 34;
- Le seste otto squadre classificate da 32 a 18;
- Le settime otto squadre classificate da 16 a 2;





I punteggi generali potranno ovviamente essere assegnati solamente alla conclusione della seconda giornata di torneo.

Al termine delle due giornate del torneo, nello stilare la classifica generale per il torneo di calcio, per la determinazione delle posizioni di classifica, a parità di punteggio, si procederà con i seguenti criteri:

- Maggior numero di ragazzi impegnati nel totale degli incontri.
- Minor numero di penalizzazioni ottenute (irregolarità nelle sostituzioni).
- Differenza reti totale.
- Maggior numero di reti realizzate.
- Minor numero di reti subite.
- Sorteggio.





JUVENTUS NATIONAL ACADEMY CUP 2015

Regolamento
Domenica 03 maggio 2015

TORNEO DI CALCIO
FASE FINALE





Alle fasi finali previste per domenica 03 Maggio, accederanno solo le prime 16 squadre della classifica generale, ottenuta dalla somma dei punteggi del venerdì e sabato.

La classifica generale sarà redatta sommando i punti ottenuti nel torneo di calcio e nei giochi di abilità:

- Per il torneo di calcio saranno assegnati punteggi da 112 a 2 (fare riferimento al regolamento del torneo di calcio del venerdì e sabato 01-02 Maggio).
- Per ogni gioco di abilità saranno assegnati punteggi da 56 a 1 in base alla classifica che verrà redatta per il singolo gioco.

Nel caso in cui 2 o più società totalizzassero il medesimo punteggio, nella classifica generale, per decretare la squadra che avrà la precedenza in classifica si andranno a osservare le seguenti discriminanti:

- Maggior numero di punti totali ottenuti nei giochi di abilità.
- Maggior numero di punti ottenuti nel gioco Football Festival.
- Maggior numero di punti ottenuti nel gioco Soccer Speed.
- Maggior numero di punti ottenuti nel gioco Fantasy Freestyle.
- Maggior numero di punti ottenuti nel gioco Video Quiz.
- Maggior numero di punti ottenuti nel Torneo di Calcio.
- Sorteggio.

Le prime 4 squadre classificate nella classifica generale, accederanno direttamente ai quarti di finale della “Fase Finale” che determinerà la conquista dell’Academy Cup 2015.

5° -6° -7° -8° classificata direttamente agli ottavi mentre le squadre dalla 9° classificata alla 16° si affronteranno per prime la domenica mattina nei Sedicesimi di Finale.

Questi primi 3 momenti della domenica mattina daranno vita alla “Prima Fase” ad eliminazione diretta per determinare chi avrà la possibilità di accedere alla “Seconda Fase”.

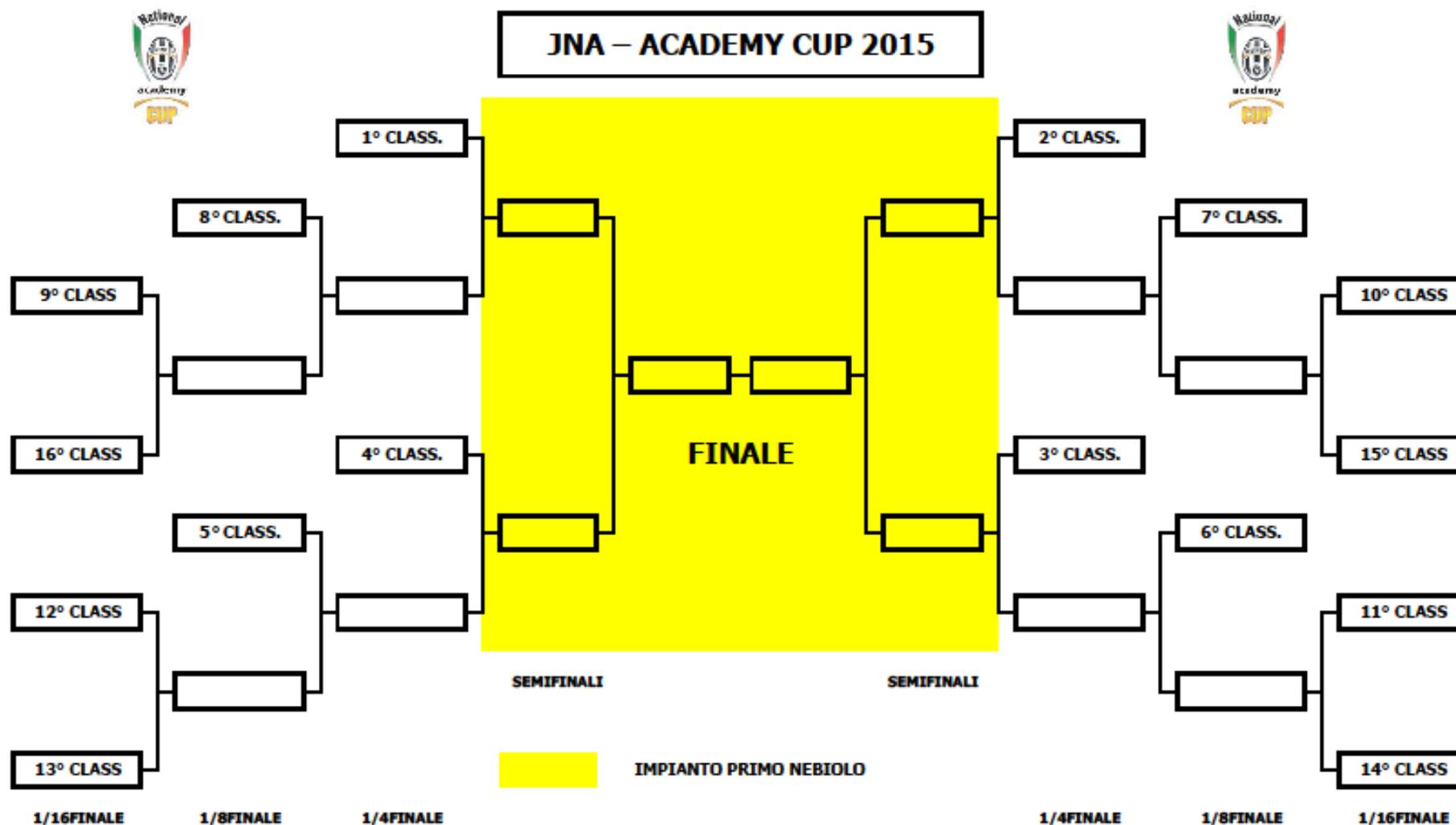
La “Prima Fase” della domenica mattina sarà giocata presso l’impianto Andrea Fortunato del San Remo 72 a Grugliasco.

La Seconda Fase (Semifinali e Finale) sarà giocata presso l’impianto Primo Nebiolo di Torino.





Di seguito la tabella riassuntiva:





Regole generali della fase finale

Distinta giocatori/tecnici e riconoscimento

Ogni Academy dovrà consegnare al responsabile di campo un elenco con tutti i nominativi e numeri di maglia dei giocatori (distinta dei partecipanti alla fase finale), unitamente ai cartellini, da cui poter selezionare i calciatori titolari e di riserva prima di ogni singolo match. Il responsabile di Impianto, mediante il supporto dei propri collaboratori, controllerà i dati trascritti nell'elenco, provvedendo ad identificare tutti i giocatori (appello). I numeri sulle maglie dei giocatori devono corrispondere ai numeri indicati nell'elenco.

Per ogni partita le squadre dovranno consegnare all'organizzazione n° 1 (una) distinta di gara indicando i nominativi degli 8 giocatori titolari (cerchiando i numeri di maglia corrispondenti sulla distinta) e fino ad un massimo di 8 giocatori di riserva (7 giocatori di movimento e 1 portiere).

La distinta dovrà contenere in dettaglio:

- La denominazione della Società.
- I nominativi dei giocatori e dei tecnici/accompagnatori.
- Le date di nascita di ciascun giocatore.
- Il numero del cartellino di ciascun giocatore.
- L'indicazione del capitano ed il suo vice.

La distinta di ogni singola partita, datata e firmata, dovrà essere consegnata al Responsabile di campo prima dell'inizio dell'incontro.

Regolamento di gara

Campo

- **Dimensioni:** gli incontri si disputeranno su campi di dimensione massima 60x40 m e con l'utilizzo di porte di dimensione 6x2 m.
- **Terreno di gioco:** il terreno sarà costituito da erba sintetica o erba naturale. È pertanto obbligatorio utilizzare calzature idonee a questi tipi di materiale (scarpe da calcio).





È vietato l'utilizzo di scarpe da ginnastica/scarpe da calcio con tacchetti in ferro.
Se indossati verrà richiesto al giocatore di cambiare le scarpe con un paio di tipologia idonea.

- **Numero giocatori:** le squadre sono composte da 8 calciatori, uno dei quali giocherà da portiere. Ogni Academy potrà disporre, in ogni incontro, fino ad un massimo di 8 giocatori di riserva (7 giocatori di movimento e un portiere).
- **Durata:** ogni partita sarà composta da 2 tempi di gioco della durata di 10 minuti.
Non è previsto alcun recupero. Soltanto in casi eccezionali (es. infortuni con evidente perdita di tempo per soccorso del giocatore) sarà a discrezione del direttore di gara che ne comunicherà l'entità (**massimo 1 minuto**).
- **Palloni:** sono utilizzati palloni indicati per la categoria Esordienti e convenzionalmente identificabili con il numero 4.
- **Sostituzioni:** le sostituzioni saranno effettuate all'interno del minuto che l'arbitro metterà a disposizione tra un tempo e l'altro di gioco.

Gli avvicendamenti dovranno avvenire in maniera tale da permettere a ogni giocatore iscritto nella distinta di gara di giocare almeno uno dei due tempi della partita.

Le squadre dovranno, nell'intervallo, procedere ad effettuare le sostituzioni previste dal regolamento. TUTTI i partecipanti iscritti a referto (distinta di gara) che non hanno preso parte alla prima frazione di gioco dovranno obbligatoriamente entrare in campo per disputare il secondo tempo.

La direzione generale del torneo si riserverà la possibilità di definire un numero minimo di giocatori che dovranno essere inseriti in distinta durante le partite delle fasi finali della domenica. Ciò verrà comunicato in loco prima dell'inizio del torneo in base al numero medio dei ragazzi iscritti, al fine di evitare che vengano giocate partite con un numero di ragazzi segnati in distinta in numero nettamente inferiore alle reali possibilità di ogni squadra.





Se una Academy commetterà irregolarità nelle sostituzioni/impiego dei giocatori sarà penalizzata al termine dell'incontro con la sconfitta 3-0.

Eventuali infortuni verranno valutati dal direttore di gara con l'eventuale supporto del medico presente nell'impianto e dal responsabile di campo.

Come per le fasi del venerdì e del sabato, nel caso di infortunio sarà il medico a determinare se il giocatore potrà successivamente riprendere la gara in corso, compresi eventuali calci di rigore. La stessa cosa avverrà anche per l'eventuale partecipazione all'incontro successivo, previo consenso del Responsabile di Impianto.

Il giocatore infortunato può essere sostituito da un giocatore inserito in distinta.

Tutto ciò previo consenso del Responsabile di campo in accordo con il medico.

Specifichiamo che, nella seconda frazione non potrà essere effettuata alcuna sostituzione (se non per validi motivi come ad es. infortunio valutato dal medico e/o responsabile di campo).

Pertanto chi scenderà in campo nel secondo tempo, anche se ha preso parte già alla prima frazione di gara, dovrà terminare l'incontro.

- **Rimesse in gioco:** tutte le rimesse in gioco devono essere battute con le mani entro il tempo limite di 5 secondi. In caso contrario l'arbitro assegnerà la rimessa alla squadra avversaria. **(Come per le partite del venerdì e del sabato l'arbitro mostrerà il conto alla rovescia con mano alzata per conteggiare i 5 secondi a disposizione del giocatore per eseguire la rimessa in gioco.)**
- **Rimessa laterale:** si effettua con le mani nel punto in cui il pallone è uscito dal terreno di gioco.
- **Rimessa da fondo-campo:** deve essere effettuata con palla ferma all'interno dell'area di rigore.

Il giocatore della squadra avversaria, durante la rimessa dal fondo, deve rimanere fuori area.





- **Calci di punizione:** tutti i falli sono puniti con un calcio di punizione diretto. La barriera deve essere posizionata a 7 metri dalla palla.
- **Calci di rigore:** se un fallo viene commesso all'interno dell'area di rigore viene concesso un calcio di rigore.
- **Retropassaggio:** il portiere non può prendere con le mani un retropassaggio effettuato da un suo compagno di squadra. In caso di infrazione verrà assegnata una punizione diretta dal limite dell'area di rigore.

Parità al termine dell'incontro:

In caso di parità al termine dell'incontro verranno calciati 3 rigori per squadra al termine dei quali, se permanesse il risultato di parità, si procederà ad oltranza.

Tutti i giocatori inseriti in distinta (compreso il portiere) vengono coinvolti nei calci di rigore secondo l'ordine determinato dal proprio allenatore.

Pertanto potranno prendere parte all'esecuzione dei rigori tutti i giocatori in distinta che hanno partecipato all'incontro (anche quelli sostituiti nel primo tempo). Si determinerà però un solo portiere che difenderà la porta e potrà essere sostituito dal compagno solo in caso di infortunio durante i rigori. Non possono prendere parte ai rigori i giocatori che, per motivi di salute, sono stati sostituiti in partita (infortunati).

- **Fuorigioco:** non è previsto.
- **Sanzioni disciplinari:** è previsto l'uso di cartellini per sanzionare falli commessi durante la gara. In caso di doppia ammonizione o espulsione diretta, il giocatore non potrà più prendere parte alla partita e la sua squadra dovrà continuare in inferiorità numerica fino al termine del tempo di gioco in corso. Il giocatore espulso potrà comunque partecipare alla gara successiva.
- **Divise da gioco:** ogni società deve provvedere alla vestizione dei propri atleti. In caso di uniformità di colori tra due Società, saranno messe a disposizione di una delle due squadre n° 10 casacche.
- **Clima:** gli incontri si disputeranno con qualsiasi condizione climatica. Sarà compito dell'organizzazione, in caso di maltempo, verificare la praticabilità del terreno di gioco e prendere decisioni in merito alla disputa delle gare.





academy



Arbitraggio gare

Le partite saranno arbitrate da Tecnici “Juventus Soccer School” , Tecnici qualificati o dirigenti regolarmente messi a disposizione dal Management Event.

In ogni caso i rapporti gara, con allegate le distinte dei giocatori, saranno messe a disposizione dal Management Event e al Comitato di competenza nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo.

Nella loro funzione di giudice di gara, gli arbitri saranno supportati da un Responsabile di campo (Rc) il quale vigilerà sul corretto svolgimento delle gare.

È prevista la possibilità in qualunque momento della Manifestazione dell'avvicendamento di ruoli tra Arbitro e Rc (comunque non a partita in corso, se non per motivi di salute o cause di forza maggiore).

- **Reclami**

Non sono ammessi.

Special Event

Durante la mattina del 03 Maggio verrà inoltre disputato presso il Primo Nebiolo l'incontro “Academy All Stars Challenge” a cui parteciperà un giocatore per ogni Academy non impegnata nella fase finale.

Seguirà cerimonia di chiusura e premiazione di tutte le squadre nel prestigioso impianto Primo Nebiolo.





JuveSoccerSchool.com



soccerschools



segui Peter Kemp su
Facebook



segui su
Twitter
@Juventus_JSS