



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2018 – 2019
COMUNICATO UFFICIALE N° 139 del 04/06/2019

II Edizione “Torneo Nazionale dei Centri Federali Territoriali”

APPENDICE TECNICA

Fase Finale

Come indicato all'art. 5 del Regolamento della II Edizione del “Torneo Nazionale dei Centri Federali Territoriali” si riportano le specifiche tecniche per lo svolgimento della fase interregionale del Torneo.

Fase Finale [“Campionato”]

2° FASE - CAMPIONATO 9VS9 (sole gare di andata)

1° TURNO: due Gare da 16 minuti
Recupero: 3 minuti

2° TURNO: quattro Gare da 16 minuti
Recupero: 3 minuti

3° TURNO: quattro Gare da 16 minuti
Recupero: 3 minuti

4° TURNO: quattro Gare da 16 minuti
Recupero: 3 minuti

5° TURNO: quattro Gare da 16 minuti

(Durata Totale 92 minuti)

Tempo effettivo di attività: 1h 50'
(1h 36' di gioco + 14' di recupero/cambi campo)

REGOLAMENTO CAMPIONATO 9vs9 a Cinque CFT

- sono previsti cinque (5) turni di gare della durata di sedici (16) minuti, ciascuno dei quali si compone di due (2) gare 9vs9 con disposizione 1-3-2-3 che coinvolgeranno (4) CFT mentre il quinto rispetterà un turno di riposo.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- verrà eseguito un sorteggio ed il primo CFT estratto sarà denominato CFT A, il secondo CFT B e così via sino al quinto il CFT E che rispetterà per primo il turno di riposo. Quindi verrà svolto il sottostante calendario gare;

GARE 9vs9 5° turno - (durata 16')	GARE 9vs9 2° turno - (durata 16')	GARE 9vs9 3° turno - (durata 16')	GARE 9vs9 4° turno - (durata 16')	GARE 9vs9 5° turno - (durata 16')
CFT A vs CFT B	CFT B vs CFT C	CFT A vs CFT C	CFT A vs CFT D	CFT A vs CFT E
CFT C vs CFT D	CFT D vs CFT E	CFT B vs CFT E	CFT C vs CFT E	CFT B vs CFT D
Riposa CFT E	Riposa CFT A	Riposa CFT D	Riposa CFT B	Riposa CFT C

- ciascun CFT avrà cinque (5) giocatori a disposizione (riserve), quattro calciatori di movimento ed un portiere, da utilizzare solo in caso di infortunio di un proprio compagno di CFT e comunque da utilizzare obbligatoriamente nella gara successiva;
- nella seconda gara 9vs9, dopo i primi otto (8) minuti e salvo infortuni, ciascun CFT può riutilizzare i giocatori sostituiti nella gara precedente ma solo in sostituzione dei giocatori non sostituiti nella prima (precedente) gara e così per le gare successive;
- al termine di ogni gara, verranno assegnati a ciascun CFT, tre (3) punti per ogni vittoria, un (1) punto per ogni pareggio e zero (0) punti per ogni sconfitta al fine di determinare la classifica del CAMPIONATO e l'accesso ai "PLAY OFF" (1° e 2° posto o 3°, 4°, 5° posto)



Determinazione della classifica del CAMPIONATO a cinque CFT ed accesso ai PLAY OFF

La sommatoria dei punti realizzati nelle gare disputate da ciascun CFT nel CAMPIONATO a cinque, decreterà i primi due CFT classificati che accederanno al "PLAY OFF" valido per il primo (1°) posto ed il terzo, quarto e quinto CFT classificato che accederanno al "PLAY OFF" valido per il terzo (3°-4°-5°) posto.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Nel caso in cui si verificassero situazioni di parità tra due o più CFT si applicheranno, per la determinazione della classifica, i seguenti criteri:

1. miglior risultato nello scontro diretto (se a due CFT), o classifica avulsa (se a tre CFT);
2. maggior numero di reti realizzate nel corso del "Campionato";
3. maggior numero di calciatori nati nel secondo semestre del 2005 (RAE) presenti nella selezione del CFT;



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Fase Finale ["Play Off"]

Svolgimento "PLAY-OFF 1°-2° posto"

GARE 5vs5 (Disposizione 1-1-2-1)

1° TURNO: due Gare da 8 minuti
2° TURNO: due Gare da 8 minuti
Recupero: 3 minuti
3° TURNO: due Gare da 8 minuti
4° TURNO: due Gare da 8 minuti
Recupero: 3 minuti

(Durata Totale 38 minuti)

SHOOT OUT 7vs7

1° TURNO: due Gare da 3 minuti
2° TURNO: due Gare da 3 minuti
Recupero: 3 minuti

(Durata Totale 9 minuti)

GARE 9vs9 (Disposizione 1-3-2-3)

1° TURNO: una Gara da 12 minuti
Recupero: 3 minuti
2° TURNO: una Gara da 12 minuti
Recupero: 3 minuti
3° TURNO: una Gara da 12 minuti

(Durata Totale 42 minuti)

Tempo effettivo di attività: 1h 43min
(1h 26min di gioco + 17min di recupero/cambi campo)

GARE 5vs5 (disposizione 1-1-2-1)

PUNTI TOTALI IN PALIO: 6 (dopo otto gare disputate)

[3 punti per il CFT vincente il primo ed il secondo turno oppure 1 in caso di pareggio];

[3 punti per il CFT vincente il terzo ed il quarto turno oppure 1 in caso di pareggio].

- Ogni selezione viene suddivisa in due "squadre" da sette (7) giocatori di cui un portiere. Ogni selezione ha due (2) giocatori a disposizione (riserve) da utilizzare solo in caso di infortunio di un altro giocatore del CFT
- verranno così formate quattro squadre: **CFT A** e **CFT AI** - **CFT B** e **CFT BI**, che si confronteranno in un programma gare 5vs5 con disposizione 1-1-2-1 (1-rombo);

GARE 5vs5 1° turno (durata 8') CFT A vs CFT B CFT AI vs CFT BI	GARE 5vs5 2° turno (durata 8') CFT A vs CFT BI CFT AI vs CFT B	CAMBIO COMPONENTI SQUADRE	GARE 5vs5 3° turno (durata 8') CFT B vs CFT A CFT BI vs CFT AI	GARE 5vs5 4° turno (durata 8') CFT BI vs CFT A CFT B vs CFT AI
--	--	--	--	--



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- al termine dei primi due (2) turni di gare, verranno assegnati: tre (3) punti per ogni vittoria, un (1) punto per ogni pareggio, zero (0) punti in caso di sconfitta.
- Sulla base di quanto sopra al CFT, che nelle sue due squadre, avrà totalizzato più punti dopo le prime quattro gare dei primi due turni, verranno assegnati tre (3) punti nella classifica del play off.
A parità di punteggio dopo i primi due turni a ciascun CFT sarà invece assegnato un (1) punto.
- Il terzo ed il quarto turno avranno lo stesso procedimento per assegnare dei tre (3) punti o di un (1) punto in caso di parità
- al termine dei primi due (2) turni gare, le due squadre di ciascun CFT dovranno essere cambiate (random) nella loro composizione di sette (7) calciatori per svolgere i successivi due (2) turni;

Gare 5vs5
Disposizione 1-1-2-1
(1-Rombo)



SHOOT OUT 7vs7

PUNTI TOTALI IN PALIO: 3 (dopo quattro gare disputate)

[3 punti per il CFT vincente che totalizza con le due squadre più punti dopo i due (2) turni gara]

- con le stesse modalità precedenti, ciascuna selezione CFT formata appunto da quattordici (14) giocatori si dividerà in due squadre da sette (7) calciatori, con un portiere ciascuna, per la disputa di confronti "SHOOT OUT";
- verranno così formate quattro squadre: CFT A e CFT AI - CFT B e CFT BI, che si confronteranno secondo quanto indicato di seguito:

SHOOT OUT 7vs7

1° turno (durata 8')

CFT A vs CFT B

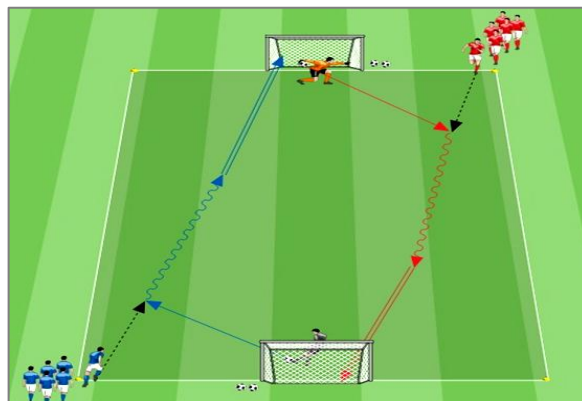
CFT AI vs CFT BI

SHOOT OUT 7vs7

2° turno (durata 8')

CFT A vs CFT BI

CFT AI vs CFT B





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- i sette (7) calciatori di ciascuna squadra, compreso il portiere, concluderanno nella porta difesa dal portiere avversario cercando di sviluppare nel tempo massimo di tre (3) minuti a gara, più azioni possibili per realizzare il maggior numero di reti e vincere il confronto;
- ciascun portiere avvierà il confronto trasmettendo palla, con le mani o con i piedi ai propri compagni posizionati in uno degli angoli del campo di gioco. Il calciatore, una volta ricevuta la palla, potrà decidere autonomamente l'azione offensiva da intraprendere per poter concludere in porta;
- nel caso in cui il portiere sia impegnato a difendersi dall'attacco avversario, l'azione offensiva deve essere sempre avviata da un compagno di squadra posto sempre sull'angolo che va a prendere palla e la trasmette al suo attaccante.
- le strategie realizzative, per concludere a rete, sono autonome, tramite tiro in porta, conduzione e tiro o tramite l'1vs1 dribblando il portiere, tenendo ovviamente conto del tempo a disposizione;
- la palla viene considerata sempre in gioco, salvo che termini all'esterno del campo da gioco delimitato, fino alla realizzazione di una rete o alla parata del portiere che blocca il pallone; in questo caso il portiere lo restituisce al calciatore che ha appena concluso l'azione. Da questo momento in poi può avere inizio l'azione successiva .
- quando sarà il portiere a partire, verrà sostituito a difesa della porta da uno dei suoi compagni di movimento ed inizierà l'azione offensiva autoservendosi il pallone;
- ogni squadra avrà a disposizione tre (3) palloni per sviluppare le proprie azioni, nel caso lo stesso venga calciato fuori sarà un componente della squadra a preoccuparsi di renderlo nuovamente disponibile. L'organizzazione per il recupero palla è lasciata alla libera strategia di ciascuna squadra;
- al termine dei due (2) turni SHOOT OUT, al CFT che con le sue due squadre, avrà totalizzato il maggior numero di punti nelle quattro gare, verranno assegnati tre (3) punti, un (1) punto in caso i CFT abbiano totalizzato stessi punti, zero (0) punti in caso di sconfitta, per aggiornare la classifica provvisoria.

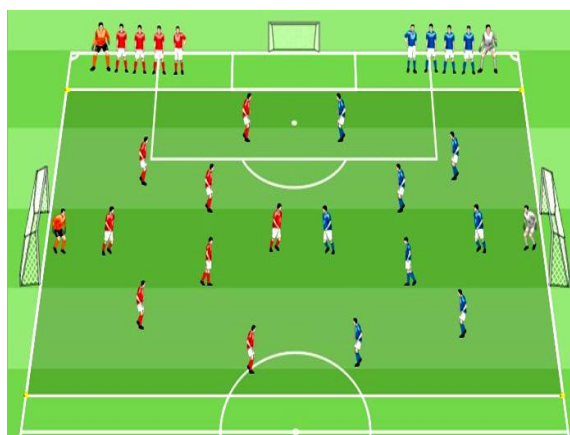
GARE 9vs9 (disposizione 1-3-2-3)

PUNTI TOTALI IN PALIO: 9 (dopo tre gare disputate)

[3 punti per ogni gara vinta, 1 punto per ogni gara pareggiata, 0 punti per ogni gara persa]

- ogni CFT avrà cinque (5) giocatori a disposizione (riserve), da utilizzare solo in caso di infortunio di un proprio compagno di CFT e comunque da inserire obbligatoriamente nella gara successiva;

Gare 9vs9
Disposizione 1-3-2-3



Gare 9vs9

CFT A vs CFT B

Primo turno - Durata 12'

3' di recupero

CFT B vs CFT A

Secondo turno - Durata 12'

3' di recupero

CFT A vs CFT B

Secondo turno - Durata 12'

TERMINE PLAY-OFF 1-2 posto



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- nella seconda gara 9vs9, dopo i primi sei (6) minuti e salvo infortuni, ciascun CFT può riutilizzare i giocatori sostituiti ma solo in sostituzione dei giocatori non usciti nella prima gara. Nella terza gara sarà comunque obbligatorio effettuare cinque (5) sostituzioni dopo sei (6) minuti di gioco;
- per ognuna delle tre gare vengono assegnati tre (3) punti in caso di vittoria, un (1) punto in caso di pareggio, zero (0) punti in caso di sconfitta, che andranno a sommarsi ai punti totalizzati da ciascun CFT nei precedenti confronti 5vs5 e Shoot Out, al fine di determinare la classifica finale e quindi i CFT classificati al 1° e al 2° posto.

Nel caso in cui i due CFT giungano a pari punti si procederà a battere cinque (5) calci di rigore. Nel caso di ulteriore parità si procederà a battere calci di rigori ad oltranza.



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Svolgimento "PLAY-OFF 3°-5° posto"

GARE 5vs5 (Disposizione 1-1-2-1)

1° TURNO: tre Gare da 8 minuti
2° TURNO: tre Gare da 8 minuti
Recupero: 3 minuti
3° TURNO: tre Gare da 8 minuti
4° TURNO: tre Gare da 8 minuti
Recupero: 3 minuti

(Durata Totale 38 minuti)

SHOOT OUT 7vs7

1° TURNO: tre Gare da 2 minuti
2° TURNO: tre Gare da 2 minuti
Recupero: 2 minuti
3° TURNO: tre Gare da 2 minuti
4° TURNO: tre Gare da 2 minuti
Recupero: 3 minuti

(Durata Totale 13 minuti)

GARE 9vs9 (Disposizione 1-3-2-3)

1° TURNO: una Gara da 12 minuti
Recupero: 3 minuti
2° TURNO: una Gara da 12 minuti
Recupero: 3 minuti
3° TURNO: una Gara da 12 minuti

(Durata Totale 42 minuti)

Tempo effettivo di attività: 1h 47min
(1h 28min di gioco + 19min di recupero/cambi campo)

GARE 5vs5 (disposizione 1-1-2-1)

PUNTI TOTALI IN PALIO: 6 al primo CFT; 3 al secondo; 0 al terzo (dopo dodici gare disputate)

- ciascuna selezione CFT formata appunto da quattordici (14) elementi si dividerà in due squadre da sette (7) calciatori, con un portiere ciascuna e due (2) calciatori a disposizione (riserve), da utilizzare solo in caso di infortunio di un proprio compagno di CFT, ma da cambiare obbligatoriamente nella gara successiva;
- verranno così formate sei squadre: **CFT A** e **CFT AI** - **CFT B** e **CFT BI** - **CFT C** e **CFT CI**, che si confronteranno in un programma gare 5vs5 con disposizione 1-1-2-1 (1-rombo);

GARE 5vs5
1° turno - (durata 8')

CFT A vs CFT B
CFT C vs CFT AI
CFT BI vs CFT CI

GARE 5vs5
2° turno - (durata 8')

CFT A vs CFT C 8
CFT B vs CFT CI
CFT AI vs CFT BI

GARE 5vs5
3° turno - (durata 8')

CFT A vs CFT BI
CFT B vs CFT C
CFT AI vs CFT CI

GARE 5vs5
4° turno - (durata 8')

CFT A vs CFT CI
CFT B vs CFT AI
CFT C vs CFT BI



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- al termine dei quattro (4) turni, per un totale di dodici gare disputate, verranno assegnati ad ogni CFT rappresentato dalle due squadre tenuto conto dell'esito di tutti i confronti (vittorie, pareggi, sconfitte): sei (6) punti al CFT primo classificato, tre (3) punti al CFT secondo classificato, zero (0) punti al CFT terzo classificato, per determinare la prima classifica provvisoria.

Gare 5vs5
Disposizione 1-1-2-1
(1-Rombo)



SHOOT OUT 7vs7

PUNTI TOTALI IN PALIO: 3 (dopo dodici gare disputate)

(3 punti per il CFT vincente che totalizza con le due squadre più punti dopo i quattro (4) turni)

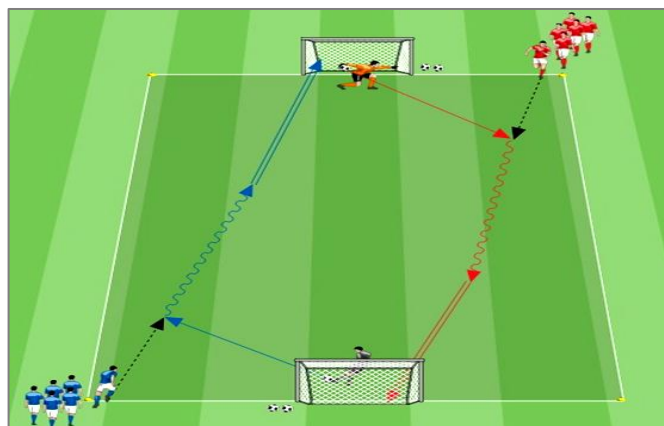
- con le stesse modalità precedenti, ciascuna selezione CFT formata appunto da quattordici (14) elementi si dividerà in due squadre da sette (7) calciatori, con un portiere ciascuna, per la disputa di confronti "SHOOT OUT";
- verranno così formate sei squadre: CFT A e CFT AI - CFT B e CFT BI - CFT C e CFT CI, che si confronteranno nel sottostante programma gare;

SHOOT OUT 7vs7
1° turno - (durata 2')
CFT A vs CFT B
CFT C vs CFT AI
CFT BI vs CFT CI

SHOOT OUT 7vs7
2° turno - (durata 2')
CFT A vs CFT C
CFT B vs CFT CI
CFT AI vs CFT BI

SHOOT OUT 7vs7
3° turno - (durata 2')
CFT A vs CFT BI
CFT B vs CFT C
CFT AI vs CFT CI

SHOOT OUT 7vs7
4° turno - (durata 2')
CFT A vs CFT CI
CFT B vs CFT AI
CFT C vs CFT BI





FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

- i sette (7) calciatori di ciascuna squadra, compreso il portiere, concluderanno nella porta difesa dal portiere avversario cercando di sviluppare nel tempo massimo di tre (3) minuti a gara, più azioni possibili per realizzare il maggior numero di reti e vincere il confronto;
- ciascun portiere avvierà il confronto trasmettendo palla, con le mani o con i piedi ai propri compagni posizionati in uno degli angoli del campo di gioco. Il calciatore, una volta ricevuta la palla, potrà decidere autonomamente l'azione offensiva da intraprendere per poter concludere in porta;
- nel caso in cui il portiere sia impegnato a difendersi dall'attacco avversario, l'azione offensiva deve essere sempre avviata da un compagno di squadra posto sempre sull'angolo che va a prendere palla e la trasmette al suo attaccante.
- le strategie realizzative, per concludere a rete, sono autonome, tramite tiro in porta, conduzione e tiro o tramite l'1vs1 dribblando il portiere, tenendo ovviamente conto del tempo a disposizione;
- la palla viene considerata sempre in gioco, salvo che termini all'esterno del campo da gioco delimitato, fino alla realizzazione di una rete o alla parata del portiere che blocca il pallone; in questo caso il portiere lo restituisce al calciatore che ha appena concluso l'azione. Da questo momento in poi può avere inizio l'azione successiva .
- quando sarà il portiere a partire, verrà sostituito a difesa della porta da uno dei suoi compagni di movimento ed inizierà l'azione offensiva autoservendosi il pallone;
- ogni squadra avrà a disposizione tre (3) palloni per sviluppare le proprie azioni, nel caso lo stesso venga calciato fuori sarà un componente della squadra a preoccuparsi di renderlo nuovamente disponibile. L'organizzazione per il recupero palla è lasciata alla libera strategia di ciascuna squadra;
- al termine dei due (2) turni SHOOT OUT, al CFT che con le sue due squadre, avrà totalizzato il maggior numero di punti nelle quattro gare, verranno assegnati tre (3) punti, un (1) punto in caso i CFT abbiano totalizzato stessi punti, zero (0) punti in caso di sconfitta, per aggiornare la classifica provvisoria.

GARE 9vs9 (disposizione 1-3-2-3)

PUNTI TOTALI IN PALIO: 6 (nel caso un CFT vinca due gare)

- la seguente fase si sviluppa attraverso un girone all'italiana tra i tre (3) CFT che prevedono (3) gare 9vs9
- gli abbinamenti verranno stabiliti all'esito del sorteggio. I primi due CFT estratti giocheranno la prima gara, il terzo estratto riposerà

Gare 9vs9
Disposizione 1-3-2-3



Gare 9vs9

CFT A vs CFT B (riposa **CFT C**)

Durata 12'

3' di recupero

CFT B vs CFT C (riposa **CFT A**)

Durata 12'

3' di recupero

CFT C vs CFT A (riposa **CFT B**)

Durata 12'

TERMINE PLAY-OFF 3-5 posto



**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO**

- ogni CFT avrà cinque (5) giocatori di riserva a disposizione, da utilizzare solo in caso di infortunio di un proprio compagno di CFT e comunque da inserire obbligatoriamente nella gara successiva;
- nella seconda gara 9vs9, dopo i primi sei (6) minuti e salvo infortuni, ciascun CFT può riutilizzare i giocatori sostituiti ma solo in sostituzione dei giocatori non sostituiti nella prima gara;
- al termine delle tre (3) gare vengono assegnati tre (3) punti per ciascuna vittoria, un (1) punto per ciascun pareggio, zero (0) punti in caso di sconfitta, da aggiungere ai punti realizzati da ciascun CFT nei precedenti confronti 5vs5 e Shoot Out, al fine di ufficializzare la classifica finale del Play-Off e quindi il CFT terzo, quarto e quinto classificato

In caso di parità di punteggio nella classifica così determinata verrà data preferenza, nell'ordine:

1. al CFT che ha il miglior risultato nello scontro diretto 9vs9;
2. al CFT che ha realizzato il maggior numero di reti;
3. al CFT che nella selezione ha il maggior numero di calciatori nati nel secondo semestre del 2005 (RAE);

PUBBLICATO A ROMA IL 04/06/2019

IL SEGRETARIO
Vito Di Gioia

IL PRESIDENTE
Vito Tisci