



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

Stagione Sportiva 2018 – 2019  
COMUNICATO UFFICIALE N° 79 del 06/05/2019

## Regolamento II Edizione “Torneo Nazionale dei Centri Federali Territoriali”

### APPENDICE TECNICA

#### Fase interregionale

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 Interregionale [Quadrangolare]

LUNEDÌ 20 MAGGIO 2019 (con due riferimenti orari)

Convocazione in Sede CFT entro le ore: 15.30 \*\* Inizio Attività Torneo ore: 16.30\*

L'orario di convocazione e inizio potrà subire delle variazioni per ragioni di carattere organizzativo

#### 1° FASE - ATTIVAZIONE TECNICA

12 minuti (rotazioni su tre campi 35x25)

Stazione di Giochi di Tecnica - 4 minuti

Stazione di Tecnica Funzionale - 4 minuti

Stazione di Performance: Agility - 4 minuti

Recupero: 2 minuti ed inizio Confronti Gara

**[Durata Totale 14 minuti]**

#### 2° FASE - Torneo 5vs5 (su quattro campi 35x25)

1° TURNO: quattro Gare da 8 minuti  
Recupero: 2 minuti

2° TURNO: quattro Gare da 8 minuti  
Recupero: 2 minuti

3° TURNO: quattro Gare da 8 minuti  
Recupero: 3 minuti

**[Durata Totale 31 minuti]**

#### 3° Fase - Torneo SHOOT OUT (su quattro Campi 35x25)

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

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

3° TURNO: quattro Gare da 3 minuti  
Recupero: 4 minuti (preparazione  
9vs9)

**[Durata Totale 17 minuti]**

#### 3° Fase - Torneo SHOOT OUT (su quattro Campi 35x25)

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

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

3° TURNO: quattro Gare da 3 minuti  
Recupero: 4 minuti (preparazione  
9vs9)

**[Durata Totale 17 minuti]**

Tempo effettivo di attività: 1h 50'  
(1h 27' di gioco + 23' di recupero/cambi campo)



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

**Confronto: 5vs5 a otto (8) squadre**

- 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, (è comunque obbligatoria la sostituzione dopo ogni turno di gara in modo tale che i calciatori non utilizzati possano prendere parte alla gara successiva)
- Vengono così formate otto squadre: **CFT A** e **CFT AI** - **CFT B** e **CFT BI** - **CFT C** e **CFT CI** - **CFT D** e **CFT DI**, che si confrontano in gare 5vs5 con disposizione 1-1-2-1-Rombo, (squadre dello stesso CFT non giocano l'una contro l'altra)
- Vengono disputati in contemporanea, su quattro campi, due diversi girone all'italiana secondo la seguente composizione:
  - Girone 1: **CFT A; CFT B; CFT C; CFT D**
  - Girone 2: **CFT AI; CFT BI; CFT CI; CFT DI**

Seguendo la programmazione di seguito riportata:

| GARE 5vs5<br>1° turno<br>(durata 8') |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>CFT A vs CFT B</b>                | - Campo 1 |
| <b>CFT C vs CFT D</b>                | - Campo 2 |
| <b>CFT AI vs CFT BI</b>              | - Campo 3 |
| <b>CFT CI vs CFT DI</b>              | - Campo 4 |
| Al termine 2' di recupero            |           |

| GARE 5vs5<br>2° turno<br>(durata 8') |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>CFT A vs CFT C</b>                | - Campo 1 |
| <b>CFT B vs CFT D</b>                | - Campo 2 |
| <b>CFT AI vs CFT CI</b>              | - Campo 3 |
| <b>CFT BI vs CFT DI</b>              | - Campo 4 |
| Al termine 2' di recupero            |           |

| GARE 5vs5<br>3° turno<br>(durata 8') |           |
|--------------------------------------|-----------|
| <b>CFT C vs CFT B</b>                | - Campo 1 |
| <b>CFT A vs CFT D</b>                | - Campo 2 |
| <b>CFT AI vs CFT DI</b>              | - Campo 3 |
| <b>CFT CI vs CFT BI</b>              | - Campo 4 |
| Al termine 2' di recupero            |           |

- Al termine dei tre turni di gare, vengono sommati i punti realizzati da ciascun CFT, rappresentato dalle due squadre, nelle singole gare, assegnando tre (3) punti in caso di vittoria, un (1) punto in caso di pareggio, zero (0) punti in caso di sconfitta.
- Al termine della prima fase viene stilata una classifica provvisoria



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

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



**Confronto: SHOOT OUT a OTTO (8) squadre**

- Con le stesse modalità precedenti ogni selezione viene nuovamente suddivisa in due "squadre" da sette (7) giocatori diversi dalla precedente composizione (di cui un portiere).
- Vengono così formate otto squadre: **CFT A** e **CFT A1** - **CFT B** e **CFT B1** - **CFT C** e **CFT C1** - **CFT D** e **CFT D1** (squadre dello stesso CFT non giocano l'una contro l'altra)
- Vengono disputati in contemporanea, su quattro campi, due diversi girone all'italiana secondo la seguente composizione:
  - Girone 1: **CFT A**; **CFT B**; **CFT C**; **CFT D**
  - Girone 2: **CFT A1**; **CFT B1**; **CFT C1**; **CFT D1**
- Vengono giocati in totale quattro turni da quattro gare ciascuno secondo i seguenti abbinamenti:

| GARE SHOOT OUT<br>1° turno<br>(durata 3') | GARE SHOOT OUT<br>2° turno<br>(durata 3') | GARE SHOOT OUT<br>3° turno<br>(durata 3') |
|---|---|---|
| <b>CFT A vs CFT B</b> - Campo 1           | <b>CFT A vs CFT C</b> - Campo 1           | <b>CFT C vs CFT B</b> - Campo 1           |
| <b>CFT C vs CFT D</b> - Campo 2           | <b>CFT B vs CFT D</b> - Campo 2           | <b>CFT A vs CFT D</b> - Campo 2           |
| <b>CFT A1 vs CFT B1</b> - Campo 3         | <b>CFT A1 vs CFT C1</b> - Campo 3         | <b>CFT A1 vs CFT D1</b> - Campo 3         |
| <b>CFT C1 vs CFT D1</b> - Campo 4         | <b>CFT B1 vs CFT D1</b> - Campo 4         | <b>CFT C1 vs CFT B1</b> - Campo 4         |
| Entro 2' inizia il 2° turno               | Entro 2'inizia il 2° turno                | Al termine 4' di recupero                 |

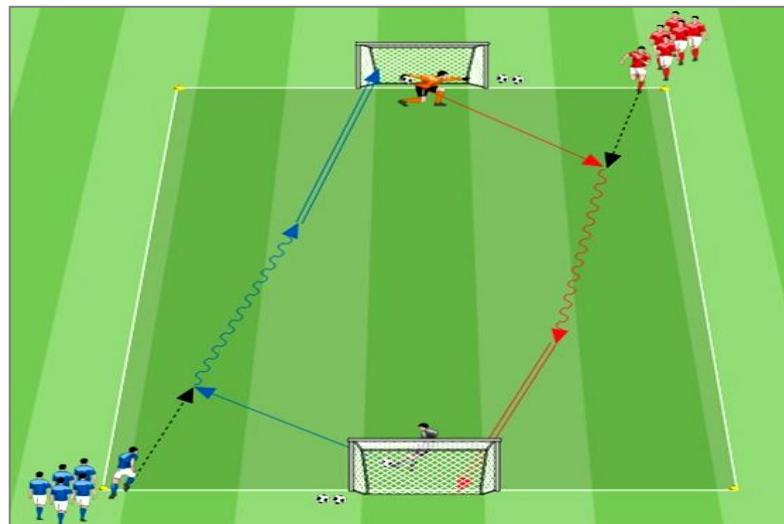
- tutti e sette (7) i calciatori di ciascuna squadra, compreso il portiere, dovranno concludere nella porta difesa dal portiere avversario o dal calciatore di movimento, cercando di sviluppare nel tempo massimo di tre (3) minuti e con solo tre (3) palloni a disposizione per ciascun CFT, più azioni possibili per realizzare il



## FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

maggior numero di reti. Nel caso in cui il tiro termini fuori, la strategia per il recupero palla è ad autonoma scelta di ciascuna squadra;

- lo sviluppo di ogni confronto avviene in contemporanea nelle due porte di ciascuno dei quattro campi precedentemente utilizzati per le gare 5vs5;
- ciascun portiere da inizio al confronto trasmettendo palla, con le mani o con i piedi (come evidenziato in figura) ai propri compagni posizionati in uno degli angoli del campo di gioco. La scelta di utilizzare mani o piedi per la trasmissione è autonoma come anche la lunghezza del passaggio a seconda delle strategie di ciascuna squadra. Il calciatore una volta ricevuta palla potrà decidere tecnicamente come sviluppare la sua azione offensiva;
- nel caso in cui il portiere sia impegnato a difendersi dall'attacco avversario, l'azione offensiva deve essere avviata da un giocatore della stessa squadra, posizionato sull'angolo



- le strategie realizzative, per concludere a rete, sono autonome, tramite tiro in porta, conduzione e tiro o tramite l'vs\ dribblando il portiere, tenendo ovviamente conto del tempo a disposizione
- per dare inizio ad un'azione offensiva è necessario che la precedente azione offensiva, portata avanti dalla stessa squadra, si sia conclusa;
- anche il portiere è chiamato a concludere un'azione offensiva. Quando il portiere è impegnato nella stessa, viene sostituito, a difesa della porta, da uno dei giocatori di movimento ed inizia l'azione autoservendosi il pallone con le mani e procedendo in conduzione palla per andare a concludere;
- 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);
- al termine dei tre (3) turni di gare, per ciascun CFT rappresentata dalle due squadre, vengono sommati i punti ottenuti in tutti i singoli confronti (tre (3) per ciascuna vittoria; uno (1) per ciascun pareggio, zero per ciascuna sconfitta). La sommatoria di tali punti determina una classifica secondo le seguenti indicazioni: al CFT classificatosi primo vengono assegnati quattro (4) punti; al CFT secondo due (2) punti; al CFT terzo un (1) punto; al CFT quarto zero (0) punti.
- Tali punti andranno ad aggiornare la classifica provvisoria. In caso di posizioni pari merito tra CFT si assegneranno gli stessi punti.



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

**Campionato 9vs9**

- Le quattro selezioni si affrontano in un programma di gare 9vs9 seguendo il modello del girone all'italiana, secondo quanto segue:

|                                       |
|---------------------------------------|
| GARE 9vs9<br>1° turno<br>(durata 14') |
| <b>CFT A vs CFT B</b> - Campo 1       |
| <b>CFT C vs CFT D</b> - Campo 2       |
| Entro 3' inizia il 2° turno           |

|                                       |
|---------------------------------------|
| GARE 9vs9<br>2° turno<br>(durata 14') |
| <b>CFT A vs CFT C</b> - Campo 1       |
| <b>CFT B vs CFT D</b> - Campo 2       |
| Entro 3' inizia il 3° turno           |

|                                       |
|---------------------------------------|
| GARE 9vs9<br>3° turno<br>(durata 14') |
| <b>CFT C vs CFT B</b> - Campo 1       |
| <b>CFT A vs CFT D</b> - Campo 2       |

- disposizione: 1-3-2-3. I 5 giocatori di movimento + il portiere rimasti a disposizione fungono da riserve e possono subentrare in caso di infortunio (sono comunque obbligatorie le sostituzioni tra la prima gara e la seconda gara in modo tale che i calciatori non utilizzati possano prendere parte alla gara successiva)
- nella seconda gara 9vs9, dopo i primi sette (7) minuti e salvo infortuni, ciascun CFT può riutilizzare i giocatori sostituiti ma solo in sostituzione dei giocatori non usciti nella prima gara;
- Al termine di ciascuna gara vengono assegnati tre (3) punti in caso di vittoria, un (1) punto in caso di pareggio e zero (0) punti in caso di sconfitta che vanno a sommarsi ai punti totalizzati da ciascun CFT nei precedenti confronti 5vs5 e Shoot Out, al fine di aggiornare la classifica.

Confronto 9vs9 - Disposizione squadre in 1-3-2-3



**Determinazione del CFT che accede alla fase finale**

I CFT che accedono Fase Interregionale del Torneo vengono individuati in base alla classifica finale ottenuta grazie ai punti totalizzati complessivamente nei confronti suddivisi in gare 5vs5, Shoot Out e 9vs9 previste.

Sono quindi ammessi alla fase successiva i CFT risultati vincitori dei rispettivi quadrangolari.



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

In caso di parità di punteggio nella classifica così determinata, per ciascun triangolare o scontro diretto, verrà data preferenza, nell'ordine al:

1. Risultato dello scontro diretto tra i due CFT giunti a pari merito, dato dalla somma dei punti realizzati in ciascun confronto 5vs5; Shoot Out; 9vs9 (doppia e singola squadra). Eventuale classifica avulsa con tre CFT a pari merito;
2. Selezione CFT che ha realizzato nelle gare 5vs5, Shoot Out e 9vs9 il maggior numero di reti.
3. Selezione CFT che nella selezione U14 partecipante al Torneo ha più giocatori nati nel secondo semestre 2005.
4. Selezione CFT che nella sua selezione U14 partecipante al Torneo ha più giocatori nati nel quarto trimestre 2005.

**PUBBLICATO A ROMA IL 6 MAGGIO 2019**

**IL SEGRETARIO**

Vito Di Gioia

**IL PRESIDENTE**

Vito Tisci