



## Categoria Pulcini



# REGOLAMENTO GIOCO DI ABILITA' TECNICA

## SHOOTOUT 2: 1 portiere

### NORME REGOLAMENTARI

1. Il Gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli "ShootOut" 2: 1, ossia tra 2 giocatori attaccanti ed il portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta, nella collaborazione e nel dribbling (1:1).
3. I calciatori che svolgono il ruolo di attaccanti partono con la palla da una distanza di mt. 20 dalla porta ed hanno il tempo massimo di 8" per terminare l'azione.  
La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro. Dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.
4. il portiere deve posizionarsi sulla linea della porta e può muoversi in avanti quando parte l'azione degli attaccanti (quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro)
5. Nel caso di respinta del portiere, del palo o della traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli "Shootout 2:P" verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti alla gara, tenendo conto degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Di seguito il dettaglio relativo alla procedura:
  - a. prima dell'inizio del primo tempo della gara verranno effettuati contemporaneamente n°7 azioni di "Shootout 2:P" per squadra, coinvolgendo in ciascuna azione uno dei calciatori che deve prendere parte al primo tempo, compreso il portiere. Tali giocatori saranno coloro che avranno la palla e condurranno il gioco. Le coppie saranno completate dai giocatori a disposizione.
  - b. prima del secondo tempo verranno effettuati ulteriori n°7 azioni di "Shootout 2:P" coinvolgendo allo stesso modo i calciatori che devono prendere parte al secondo tempo, compreso il portiere.
  - c. Il Portiere dovrà essere quello che prende parte al tempo di gioco.
7. Il giocatore che ha la palla e conduce il gioco, ha 3 opportunità per andare in goal:
  - dribbling
  - tiro in porta
  - usufruire della collaborazione del giocatore che lo accompagna nell'azione, a cui può passare la palla per finalizzare l'azione.
8. Al termine degli "Shootout 2:P" verrà considerata la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre nelle due fasi.  
La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco).  
In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.