



## Pulcino d'Oro - Torneo regionale FRIULI-VENEZIA GIULIA REGOLAMENTO TECNICO 2026

### 1. TEMPI DI GIOCO

Le partite si svolgono in **3 tempi da 8 minuti**.

### 2. CATEGORIA TORNEO

Il Torneo Pulcino d'Oro è riservato alla categoria Pulcini a 6 giocatori (5+1) anni 2015/2016/2017 (8 anni compiuti).

### 3. DETERMINAZIONE PUNTEGGIO PARTITA

Il risultato finale della partita è dato dalla somma dei punteggi acquisiti per ogni tempo (dei 3 tempi totali).

- Vittoria di un tempo: **1 punto**
- Pareggio di un tempo: **1 punto**
- Sconfitta di un tempo: **0 punti**

*Alcuni esempi:*

Pareggio in tutti e tre i tempi della gara **Risultato 3-3**

Due tempi in pareggio, un tempo vinto da una delle due squadre **Risultato 3-2**

Vittoria della stessa squadra in tutti e tre i tempi **Risultato 3-0**

### 4. DETERMINAZIONE CLASSIFICA

Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri: **3 punti per la vittoria - 1 punto per il pareggio - 0 punti per la sconfitta**.

In caso di parità di punteggio valgono i criteri di ordine elencati:

1. esito dello scontro diretto
2. risultato del gioco tecnico (shootout "continuativi e collaborativi", dato dalla somma della prima e seconda serie)
3. maggior numero di giovani calciatori/calciatrici coinvolti
4. miglior posizione nella classifica disciplina fair play (p.e. numero "green card" assegnate)
5. sorteggio

### 5. SHOOTOUT: tempi, esecuzioni e casistiche

Gli shootout continuativi e collaborativi si eseguono **prima del primo tempo e prima del secondo tempo**. Gli shootout vanno calciati nella porta indicata dall'arbitro e tutti i giocatori, compresi i portieri, devono effettuarli.

La prima serie sarà effettuata dai 6 Pulcini che giocheranno il primo tempo della partita, la seconda serie dai restanti giocatori che non hanno ancora preso parte alla gara.





La durata di ogni serie del gioco tecnico è di **minuti 1.30**. I primi 6 atleti si disporranno in fila indiana all'altezza del cerchio di centrocampo, mentre i restanti giocatori si posizioneranno sulla linea di fondo in prossimità dell'intersezione dell'area di rigore (lontani dai pali della porta). Ogni Arena sarà dotata di 4 palloni: 1 sul punto centrale del terreno di gioco per lo START degli shootout e 3 a fondo campo a disposizione dei giocatori che provvederanno alla continuazione della serie dei tiri liberi. Al fischio dell'arbitro, l'attaccante partirà da metà campo palla al piede cercando di fare gol; al termine dell'azione (qualsiasi sia l'esito), il giocatore si disinteresserà del recupero del pallone tornando a centrocampo come "chiudi fila". Gli atleti disposti a fondo campo parteciperanno in modo attivo al recupero della palla provvedendo a riportare la stessa all'interno del cerchio di centrocampo al nuovo compagno, il quale eseguirà il successivo shootout e così via fino allo scadere del tempo. Ogni gol assegna un punto. La conduzione del pallone nella fase di recupero potrà essere effettuata sia con le mani che con i piedi. La palla non potrà essere lanciata/calciata, ma lasciata all'interno del cerchio di centrocampo in modo conforme. La non corretta esecuzione dello scambio invalida l'eventuale realizzazione dello shootout.

*Di seguito alcune casistiche di gioco:*

- Nel caso in cui il portiere causasse fallo all'attaccante non permettendo allo stesso di segnare sarà comunque assegnato un punto;
- Nel caso in cui il portiere intervenisse con le mani fuori dall'area di rigore, sarà comunque assegnato un punto;
- Nel caso in cui l'attaccante causasse fallo al portiere, l'eventuale gol realizzato non sarà considerato valido;
- Nel caso in cui l'attaccante segnasse su respinta del portiere o del palo/traversa colpendo nuovamente la palla il gol non sarà considerato valido;
- Nel caso in cui l'attaccante tentasse di dribblare il portiere e quest'ultimo toccasse il pallone facendo cambiare la traiettoria, l'attaccante potrà comunque continuare l'azione, in quanto non ha di fatto compiuto il gesto tecnico di calciare la palla verso la porta.

## **6. RIMESSA DAL FONDO E LINEA DI CENTROCAMPO**

Il portiere potrà riprendere il gioco dal fondo campo sia con le mani che con i piedi. Se la rimessa avverrà con le mani il pallone potrà oltrepassare la metà campo. **In nessun caso** il portiere potrà oltrepassare volontariamente la linea mediana di centrocampo calciando il pallone con i piedi (**nemmeno dopo una parata o un retropassaggio**). In caso di infrazione sarà concesso un calcio di punizione indiretto alla squadra avversaria.

## **7. ATTACCABILITÀ DEL PORTIERE**

In caso di retropassaggio volontario da parte del proprio compagno, il portiere **NON** potrà essere pressato dall'avversario. Potrà controllare il pallone esclusivamente con i piedi ed avrà





a disposizione **5 secondi** per giocare la palla. Una volta effettuato il passaggio **potrà essere attaccato**.

#### **8. PRESSING SULLA RIMESSA DAL FONDO**

Durante la rimessa dal fondo tutti i giocatori avversari dovranno trovarsi all'esterno dell'area di rigore. Il difensore che riceve il primo passaggio da parte del portiere **NON** potrà essere immediatamente pressato. Avrà la possibilità di effettuare il primo controllo del pallone con relativa impostazione del gioco. Compite le fasi di controllo e impostazione diventerà attaccabile dall'avversario.

#### **9. RIMESSA LATERALE**

La rimessa in gioco da fallo laterale si esegue con le mani.

#### **10. CALCIO DI PUNIZIONE**

Tutti i calci di punizione sono **INDIRETTI**.

#### **11. CALCIO D'INIZIO**

Il calcio d'inizio verrà eseguito con il pallone posto sul punto centrale del terreno di gioco. Prima che il calcio d'inizio venga eseguito tutti gli avversari dovranno trovarsi fuori dal cerchio di centrocampo e all'interno delle proprie metà campo. Solo a questo punto l'arbitro emette il fischio che autorizza l'esecuzione del calcio d'inizio. La palla potrà essere calciata in qualsiasi direzione. Un gol potrà essere segnato su calcio d'inizio unicamente se la palla è stata toccata da due calciatori (non necessariamente della stessa squadra).

#### **12. CALCIO DI RIGORE DURANTE LA GARA**

Se durante la disputa della gara, una squadra commette un'infrazione all'interno dell'area di rigore, l'arbitro concederà un calcio di rigore alla formazione che ha subito il fallo.

#### **13. TIRI DI RIGORE A FINE GARA**

Al termine dell'incontro per determinare la vincente tra le 2 squadre **NON** si ricorrerà **MAI** ai tiri di rigore.

#### **14. SANZIONI DISCIPLINARI E GREEN CARD**

L'arbitro può ammonire in caso di comportamento antisportivo. In caso di grave comportamento o gioco violento, il giocatore potrà essere espulso.

Tali sanzioni saranno comunicate verbalmente al mister o dirigente della società oggetto di provvedimento, senza l'esibizione del cartellino giallo o rosso.

A questo proposito, proprio nell'ottica dei valori che il Pulcino d'Oro intende trasmettere a tutti i partecipanti, gli arbitri saranno dotati esclusivamente di cartellini verdi che verranno mostrati in caso di gesti di fair play e di rispetto nei confronti degli avversari, proprio a sottolineare





l'essenza più pura di questo torneo. La Green Card potrà essere assegnata anche allo staff tecnico di una squadra in caso di fattiva collaborazione con il direttore di gara. Al termine di ogni fase del Torneo le Green Card si azzereranno.

#### **15. GOAL SUL COUNTDOWN**

Nel caso in cui un giocatore tiri in porta e faccia gol allo scadere del conto alla rovescia, il gol **sarà ritenuto valido**. Se verrà concesso un calcio di rigore nei secondi conclusivi, potrà essere calciato anche **dopo la fine** del countdown.

#### **16. TEMPO DI RECUPERO**

Durante le partite, che saranno tutte sincronizzate con inizio/fine annunciate dal cronometrista ufficiale del Torneo, **non sono previsti tempi di recupero**.

Solo in caso di infortunio grave di un calciatore non trasportabile fuori dal terreno di gioco durante lo svolgimento della gara o infortunio del portiere durante l'esecuzione degli shootout, il gioco sarà sospeso e il tempo rimanente sarà recuperato dal direttore di gara.

#### **17. AREA TECNICA**

Durante le partite tutti i membri dello staff e i giocatori devono sostare nella propria area tecnica (zona panchine). Non sarà consentito a nessuno occupare altre zone del terreno di gioco per alcun motivo.

#### **Alcune indicazioni importanti:**

- All'inizio della manifestazione dovrete presentare una lista con i nominativi di tutti i partecipanti al torneo (al seguito portare cartellini per effettuare il riconoscimento dei ragazzi), ad ogni partita dovrete presentare una distinta specifica con i nominativi dei giocatori per la singola partita;
- Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U.n. 1 del S.G.S. Roma. Tutti i giocatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo dei primi due; pertanto, al termine del primo tempo, dovranno essere obbligatoriamente svolte tutte le sostituzioni e i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino al termine del secondo tempo tranne che per validi motivi di salute. Nel terzo tempo della partita, quindi, potranno essere svolte sostituzioni con il sistema dei "cambi liberi".
- Se vi presenterete con un numero inferiore a 12 atleti, la seconda serie di shootout sarà eseguita come previsto dal regolamento. (Es. se vi presentate con 11 atleti, nella prima serie partecipano 6 giocatori all'esecuzione degli shootout più 5 giocatori per il recupero palla, mentre nella seconda serie partecipano 5 giocatori all'esecuzione degli shootout più 6 giocatori per il recupero palla). Al fine di salvaguardare la salute e l'incolumità degli atleti si andrà in deroga esclusivamente se una squadra è composta da 7 giocatori (prima serie 4 calciano e 3 recuperano palla e viceversa nella seconda serie).

