



PALLAMANO

Ragazzi-Ragazze



Categorie	Categoria Ragazzi / e mista
Composizione squadre	<p>Le gare vengono disputate con la modalità del 4 + 1 ovvero 5 giocatori intercambiabili con portiere che può partecipare alla fase offensiva o essere sostituito da altro compagno per la fase offensiva.</p> <p>Ciascuna squadra è composta da un minimo di 10 ad un massimo 14 giocatrici/tori; di queste/i 5 scendono in campo, con intercambiabilità per tutta la durata della gara, anche solo per la fase difensiva o per solo quella offensiva.</p>
Tempi di gioco	<p>La durata di un incontro è di 30 minuti suddivisi in 3 tempi di 10 minuti ciascuno; è previsto un intervallo di 1 minuto tra il primo, secondo e terzo tempo.</p> <p>Tra il secondo e terzo tempo è prevista l'inversione del campo.</p> <p><i><u>N.B.</u>: sarà tuttavia cura dell'Ufficio di Coordinamento competente per territorio, in occasione di fasi preliminari di qualificazione "a concentramento", stabilire formule degli incontri e durate di gara diverse, compatibili con il numero di squadre partecipanti ed il tempo di disponibilità degli impianti.</i></p>
Impianti e attrezzature	<p>In assenza di un impianto di gioco omologato dalla FIGH, è ammesso qualsiasi impianto in possesso delle seguenti dimensioni minime: 13 m di larghezza e 20 m di lunghezza.</p> <p>La linea dell'area (costituita da un semicerchio avente come centro il centro della porta) dista 5 m dalla porta.</p> <p><i><u>(N.B.)</u>: per impianti non tracciati, si consiglia di realizzare la linea dell'area tracciando un semicerchio di 5 metri, il cui centro è da considerare al centro della porta).</i></p> <p>Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di 2 m di altezza e di 3 m di larghezza e con una sezione quadrata di 8 cm per lato e devono essere ancorate al terreno.</p> <p>Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone n° 1.</p>
Regole di base	<p>Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nel secondo e terzo tempo viene alternata la squadra che inizia il gioco. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (il primo passaggio al compagno di squadra più vicino è libero) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro.</p> <p>Il giocatore che esegue il tiro d'inizio deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato la sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro.</p> <p>Dopo la segnatura di una rete la palla viene rimessa in gioco dal portiere. Il passaggio al primo giocatore di campo, il più vicino alla propria area di porta, non può essere intercettato.</p> <p>È consentito 1 time-out di 1 minuto da utilizzare nella seconda e terza frazione di gioco.</p> <p>Valgono le regole generali del gioco fondamentale; 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco. Il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce ma almeno a 1 mt dall'area.</p> <p>Viene concesso solamente 1 palleggio.</p> <p>Il posizionamento delle panchine è consigliato nei due lati lunghi opposti del campo in modo da agevolare il cambio lungo tutta la propria linea laterale anche per il portiere.</p> <p>Sanzioni e penalizzazioni</p> <p>Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:</p> <ul style="list-style-type: none">• ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione alla giocatrice/tore e 3 ammonizioni alla squadra.• esclusione (di 1 minuto): massimo tre volte per ogni giocatrice/tore dopo di che viene

squalificata/o (cartellino rosso), e può' essere sostituita/o da una/un compagna/o di squadra scontato il minuto di esclusione.

La posizione non regolare di una/un giocatrice/tore determina la perdita dell'incontro 0-5 e la penalizzazione di un punto in classifica.

Disposizioni tecniche

- Il gioco deve stimolare nel ragazzo capacità di iniziativa, pertanto è da evitare, assolutamente, organizzazioni difensive con marcatura a uomo ma prediligere il concetto della **Difesa a zona**.
- **Difendere a zona** significa che al difensore debba essere assegnato uno spazio "da controllare" in una determinata zona di campo in cui vi è un avversario.

Abbigliamento	Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello delle/dei compagne/i di squadra e delle/gli avversarie/i; la numerazione è libera.
Criteri di classifica	<p>In ciascun tempo vengono assegnati 1 punto per la vittoria del tempo, 0,5 punti per il pareggio e 0 punti per la sconfitta.</p> <p>Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:</p> <ol style="list-style-type: none">1) risultati consentiti negli incontri diretti;2) differenza reti negli incontri diretti;3) differenza reti complessiva (reti realizzate e reti subite);4) maggior numero di reti realizzate;5) dal sorteggio.
Norme generali	Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.G.H.

Campionati Studenteschi 2019/2020 Scuola Secondaria di Primo Grado



PALLAMANO Cadetti-Cadette



Categorie	Una categoria maschile ed una femminile. Cadetti maschili e femminili
Composizione squadre	<p>Le gare vengono disputate con la modalità del 4 + 1 ovvero 5 giocatori intercambiabili con portiere che può partecipare alla fase offensiva o essere sostituito da altro compagno per la fase offensiva.</p> <p>Ciascuna squadra è composta da un minimo di 10 ad un massimo 14 giocatrici/tori; di queste/i 5 scendono in campo, con intercambiabilità per tutta la durata della gara, anche solo per la fase difensiva o per solo quella offensiva.</p>
Tempi di gioco	<p>La durata di un incontro è di 30 minuti suddivisi in 3 tempi di 10 minuti ciascuno; è previsto un intervallo di 1 minuto tra il primo, secondo e terzo tempo.</p> <p>Tra il secondo e terzo tempo è prevista l'inversione del campo.</p> <p><i>N.B.: sarà tuttavia cura dell'Ufficio di Coordinamento competente per territorio, in occasione di fasi preliminari di qualificazione "a concentramento", stabilire formule degli incontri e durate di gara diverse, compatibili con il numero di squadre partecipanti ed il tempo di disponibilità degli impianti.</i></p>

Impianti e attrezzature

In assenza di un impianto di gioco omologato dalla FIGH, è ammesso qualsiasi impianto in possesso delle seguenti **dimensioni minime: 13 m** di larghezza e **20 m** di lunghezza.

La linea dell'area (costituita da un semicerchio avente come centro il centro della porta) dista **5 m** dalla porta.

(N.B.: per impianti non tracciati, si consiglia di realizzare la linea dell'area tracciando un semicerchio di 5 metri, il cui centro è da considerare al centro della porta.

Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di **2 m** di altezza e di **3 m** di larghezza e con una sezione quadrata di 8 cm per lato e devono essere ancorate al terreno.

Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone **n° 1**.

Regole di base

Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nel secondo e terzo tempo viene alternata la squadra che inizia il gioco. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (il primo passaggio **al compagno di squadra più vicino è libero**) entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro.

Il giocatore che esegue il tiro d'inizio deve trovarsi con almeno un piede sulla linea mediana fino a che il pallone non ha lasciato la sua mano. Gli attaccanti possono superare la linea mediana dopo il fischio dell'arbitro.

Dopo la segnatura di una rete la palla viene rimessa in gioco dal portiere. Il passaggio al primo giocatore di campo, **il più vicino alla propria area di porta**, non può essere intercettato.

È consentito 1 time-out di 1 minuto da utilizzare nella seconda e terza frazione di gioco.

Valgono le regole generali del gioco fondamentale; 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco. Il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce ma almeno a 1 mt dall'area.

Viene concesso solamente 1 palleggio.

Il posizionamento delle panchine è consigliato nei due lati lunghi opposti del campo in modo da agevolare il cambio lungo tutta la propria linea laterale anche per il portiere.

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione alla giocatrice/tore e 3 ammonizioni alla squadra.



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

Ufficio III - Diritto allo studio. Europa e scuola.
Tecnologie per la didattica. Istruzione non statale

COORDINAMENTO REGIONALE EDUCAZIONE FISICA E SPORTIVA

edfisica.emiliaromagna@istruzioneer.gov.it

SCHEDA TECNICHE - WWW.CAMPIONATISTUDENTESCHI.IT - 20 GENNAIO 2020