

PALLAMANO

Categorie **ALLIEVI/ALLIEVE**

- Composizione squadre** Le gare vengono disputate con la modalità del **6 + 1** ovvero 6 giocatori di campo più il portiere.
Ciascuna squadra è composta da un minimo di **10** ad un massimo **16** giocatrici/tori; di queste/i **7** scendono in campo.
- Tempi di gioco** La durata di un incontro è di **50** minuti suddivisi in **2 tempi di 25 minuti** ciascuno; è previsto un intervallo tra il 1° e 2° tempo di 5 minuti con inversione di campo.
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.
- Impianti e attrezzature** In assenza di un impianto di gioco omologato dalla FIGH, è ammesso qualsiasi impianto in possesso delle seguenti **dimensioni minime: 15 m** di larghezza e **28 m** di lunghezza.
La linea dell'area (costituita da due semicerchi aventi come centro i pali della porta, uniti da una retta di tre metri parallela alla linea di porta) dista **6 m** dalla porta; la linea tratteggiata "di tiro franco" dista **9 m** dalla 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.
(N.B.: per impianti non tracciati, si consiglia di realizzare la linea dell'area tracciando un semicerchio di 7 metri, il cui centro è posizionato ad 1 m dietro il punto mediano della linea di porta).
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 tempo, viene alternata la squadra che inizia il gioco. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione 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 il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo.
È consentito 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni formazione.
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.
In assenza della linea dei 9 metri il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce. In questo caso, però, il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.
- 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.
 - esclusione (di **2** minuti): 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 scontati i due minuti 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 sono possibilmente da evitare, organizzazione difensiva su una linea sola e marcatura a uomo. E' assolutamente vietato il GIOCO VIOLENTO. Il contatto fisico deve permettere di fermare l'avversario senza arrecare danni alla persona. Violazioni al presente capoverso dovranno essere prontamente sanzionate.

- 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** Il risultato finale è la sommatoria dei goal realizzati in entrambi i tempi. 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:
- 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.



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

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



PALLAMANO



Categorie JUNIORES M/F

- Composizione squadre** Le gare vengono disputate con la modalità del **6 + 1** ovvero 6 giocatori di campo più il portiere.
Ciascuna squadra è composta da un minimo di **10** ad un massimo **16** giocatrici/tori; di queste/i **7** scendono in campo.
- Tempi di gioco** La durata di un incontro è di **60** minuti suddivisi in **2 tempi di 30 minuti** ciascuno; è previsto un intervallo tra il 1° e 2° tempo di 10 minuti con inversione del campo.
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.
- Impianti e attrezzature** In assenza di un impianto di gioco omologato dalla FIGH, è ammesso qualsiasi impianto in possesso delle seguenti **dimensioni minime: 15 m** di larghezza e **28 m** di lunghezza.
La linea dell'area (costituita da due semicerchi aventi come centro i pali della porta, uniti da una retta di tre metri parallela alla linea di porta) dista **6 m** dalla porta; la linea tratteggiata "di tiro franco" dista **9 m** dalla 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.
(N.B.: per impianti non tracciati, si consiglia di realizzare la linea dell'area tracciando un semicerchio di 7 metri, il cui centro è posizionato ad 1 m dietro il punto mediano della linea di porta).
Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone n° 2.
- Regole di base** Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nel secondo tempo, viene alternata la squadra che inizia il gioco. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione 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 il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo.
È consentito 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni formazione.
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.
In assenza della linea dei 9 metri il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce. In questo caso, però, il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.

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.
- esclusione (di 2 minuti): 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 scontati i due minuti 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 sono possibilmente da evitare, organizzazione difensiva su una linea sola e marcatura a uomo. E' assolutamente vietato il GIOCO VIOLENTO. Il contatto fisico deve permettere di fermare l'avversario senza arrecare danni alla persona. Violazioni al presente capoverso dovranno essere prontamente sanzionate.

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>Il risultato finale è la sommatoria dei goal realizzati in entrambi i tempi.</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.