



## Campionati Studenteschi 2021/2022 Scuola Secondaria di Secondo Grado



# PALLAMANO



### Categorie **RAGAZZI – RAGAZZE**

**Composizione squadre** Le gare vengono disputate con la modalità del **4 + 1 (il portiere)** ovvero 5 giocatori intercambiabili con portiere che può partecipare alla fase offensiva o essere sostituito da altro compagno per la fase offensiva.

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 solo per quella offensiva, nel rispetto della regola per il cambio dei giocatori (prima l'uscita del/la giocatore/trice in campo, poi l'ingresso del cambio).

Le squadre sono miste, senza vincolo numerico per ciascuna componente di genere.

**Tempi di gioco** La durata di un incontro è di **40** minuti suddivisi in **2 tempi di 20 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 concentrazione", 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: 13 m** di larghezza e **18 m** di lunghezza. Le dimensioni ideali sono **28 m di lunghezza e 15 metri di larghezza.**

La linea dell'area (tracciata orizzontalmente, parallela alla linea di fondo, larga come tutte le altre linee del campo di gioco 5 cm) dista **5 m** dalla porta.

Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di **1,8 - 2 m** di altezza e di **2,4 - 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 tempo, viene alternata la squadra che inizia il gioco.

Dopo la segnatura di una rete il gioco riprende direttamente dal portiere.

È consentito 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni formazione.

Altre regole generali di gioco: si possono effettuare fino a 3 passi senza utilizzare il palleggio; si può trattenere fino a 3 secondi la palla prima di passare o tirare; ci si deve posizionare a 3 metri dalla palla al momento della ripresa del gioco dopo le punizioni e le rimesse in gioco.

Per il  **tiro franco** (c.d. tiro di punizione a ridosso dei 6 m d'area), la squadra in possesso della palla dovrà arretrare a 3 m di distanza dalla linea d'area, nella direzione del punto dov'è avvenuta l'azione fallosa.

#### **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 due minuti): massimo tre volte per ogni giocatrice/tore. Dopo la terza esclusione, la/o stessa/o atleta, viene squalificata/o e non può più rientrare in campo. Chi subisce l'esclusione deve immediatamente abbandonare il campo ed essere sostituito da un compagno.

Il tesseramento 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 da evitare organizzazioni difensiva su una linea sola e marcatura individuale. È assolutamente vietato il GIOCO VIOLENTO. Il contatto fisico deve permettere di fermare l'avversario senza arrecare danni alla persona.  
Interventi di gioco violenti dovranno essere prontamente sanzionati.

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

**classifica** 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 COVID** Si fa riferimento alle disposizioni attuative vigenti in materia di prevenzione e controllo della situazione pandemica in corso.

**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 2021/2022 Scuola Secondaria di Secondo Grado



# PALLAMANO



### Categorie CADETTI – CADETTE

**Composizione squadre** Le gare vengono disputate con la modalità del **4 + 1 (il portiere)** ovvero 5 giocatori intercambiabili con portiere che può partecipare alla fase offensiva o essere sostituito da altro compagno per la fase offensiva.

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 solo per quella offensiva, nel rispetto della regola per il cambio dei giocatori (prima l'uscita del/la giocatore/trice in campo, poi l'ingresso del cambio).

**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 concentrazione", 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: 13 m** di larghezza e **18 m** di lunghezza. Le dimensioni ideali sono **28 m di lunghezza e 15 metri di larghezza**.

La linea dell'area (tracciata orizzontalmente, parallela alla linea di fondo, larga come tutte le altre linee del campo di gioco 5 cm) dista **5 m** dalla porta.

Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di **1,8 - 2 m** di altezza e di **2,4 - 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 tempo, viene alternata la squadra che inizia il gioco.

Dopo la segnatura di una rete il gioco riprende direttamente dal portiere.

È consentito 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni formazione.

Altre regole generali di gioco: si possono effettuare fino a 3 passi senza utilizzare il palleggio; si può trattenere fino a 3 secondi la palla prima di passare o tirare; ci si deve posizionare a 3 metri dalla palla al momento della ripresa del gioco dopo le punizioni e le rimesse in gioco.

Per il **tiro franco** (c.d. tiro di punizione a ridosso dei 6 m d'area), la squadra in possesso della palla dovrà arretrare a 3 m di distanza dalla linea d'area, nella direzione del punto dov'è avvenuta l'azione fallosa.

#### 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 due minuti): massimo tre volte per ogni giocatrice/tore. Dopo la terza esclusione, la/o stessa/o atleta, viene squalificata/o e non può più rientrare in campo. Chi subisce l'esclusione deve immediatamente abbandonare il campo ed essere sostituito da un compagno.

Il tesseramento 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 da evitare organizzazioni difensiva su una linea sola e marcatura individuale. È assolutamente vietato il GIOCO VIOLENTO. Il contatto fisico deve permettere di fermare l'avversario senza arrecare danni alla persona.  
Interventi di gioco violenti dovranno essere prontamente sanzionati.

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

**classifica** 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 COVID** Si fa riferimento alle disposizioni attuative vigenti in materia di prevenzione e controllo della situazione pandemica in corso.

**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.