



ISTITUTO COMPRENSIVO CANTÙ 2

www.scuole-cantu2.it

Via Fossano 34 - 22063 Cantù (CO) C.F. 81003990132

Telefono 031/714378 - Fax 031/715894

E-mail: COIC838002@istruzione.it

Posta certificata: iccantu2@pec.como.it

Scuola sec di 1° grado: "F. Anzani" di Cantù

Scuola primaria: "B. Munari" - di Cantù

Scuola primaria: di Fecchio di Cantù

Scuola primaria: "F. Casati" di Brenna

Scuola primaria: "O. Marelli" di Cantù

Sez. Scuola Ospedaliera c/o Ospedale Cantù.



REGOLAMENTO TORNEO DI PALLAMANO

SQUADRE

IL TORNEO di Pallamano prevede **una graduatoria maschile, una femminile e una di CLASSE**[1].

L'**INCONTRO** viene giocato tra i **GRUPPI** maschili e femminili di due classi. Non sono ammessi inserimenti di allieve o allievi di altre classi. Ogni incontro è suddiviso in **due PARTITE per il campionato maschile e due per il campionato femminile.**

I due gruppi (maschi e femmine) di ogni classe sono suddivisi in **due SQUADRE** ..

GIOCATORI

In campo vanno 5 giocatori per ogni squadra (4 + il portiere)

Tutti gli alunni della classe, maschi e femmine, devono giocare obbligatoriamente un tempo di una partita. Sono esclusi solo gli alunni con la giustificazione del genitore o l'esonero del medico. Gli alunni che si dichiarino ammalati, ma siano sprovvisti di giustificazione scritta, dovranno regolarizzare la propria posizione il giorno successivo all'incontro; nel caso non lo facessero, la loro squadra potrà essere dichiarata sconfitta per 2 a 0 e perdere gli eventuali punti classifica acquisiti in quella partita.

Nessuno può giocare due partite tranne nel caso di gruppo maschile o femminile con un numero di alunni inferiore a 10.

Se un gruppo supera il numero di dieci, i responsabili delle squadre dovranno prevedere due formazioni per ciascun tempo rispettando l'obbligo di far giocare tutti gli alunni per almeno un tempo. In caso di infortunio può entrare al posto dell'infortunato solo un giocatore della stessa squadra schierato per il secondo tempo, non uno dell'altra squadra della classe.

Ogni giocatore che non venga schierato in campo con la maglietta del colore della classe sarà penalizzato con un'esclusione di 30 secondi e la propria squadra giocherà con un giocatore in meno. Nel caso fossero più di uno i giocatori le penalità sarebbero attuate in successione e non contemporaneamente. Sono ammessi scambi di maglia tra giocatori della stessa classe, ma solo se di squadre diverse. L'**ELENCO** dei giocatori suddivisi in 2 squadre va consegnato, tramite l'apposita **distinta, prima dell'inizio dell'incontro** e sarà esposto per tutta la durata dell'incontro. Non sono ammessi cambiamenti di formazione durante l'incontro.

Spetta agli arbitri e ai **responsabili di classe (maschili e femminili)**, controllare la regolarità delle formazioni. Nel caso ci si accorga di irregolarità nella formazione degli avversari, ciò va comunicato **immediatamente** agli arbitri.

DURATA

Ognuna delle quattro partite ha la durata di due tempi di 3 minuti ciascuno (tempo. non effettivo). Gli arbitri possono decidere, in casi particolari, di interrompere il tempo, ma devono comunicarlo alle due squadre. Al termine dei 3 o dei 6 minuti il tempo o la partita si considera finiti senza aspettare il termine dell'azione in corso. Irregolarità e comportamenti antisportivi che vengono commessi prima o durante il segnale di fine primo tempo o di fine gara, devono essere puniti dagli arbitri anche se nel frattempo tale segnale ha decretato la chiusura. Dopo l'esecuzione del tiro di punizione o del tiro da 7 metri, di cui è necessario aspettare l'esito, l'arbitro fischia la fine.

Se gli arbitri constatano che il tempo di giuoco è stato interrotto dal cronometrista (per la fine del primo tempo o della gara) prima della scadenza regolamentare, essi sono obbligati a trattenere i giocatori sul terreno, a riprendere il giuoco e a concludere il tempo regolamentare.

GLI ARBITRI

Ogni incontro è diretto da due arbitri, possibilmente uno per ogni classe, ciascuno dei quali ha gli stessi diritti. Essi sono assistiti da due segnapunti e da due cronometristi, uno per ogni classe. Nel caso in cui la classe non sia in grado di presentare il numero di arbitri sufficiente, arbitreranno, nell'ordine, arbitri dell'altra classe e/o i docenti.

Gli arbitri controllano la presenza delle due squadre in divise appropriate, il referto gara, l'equipaggiamento dei giocatori;

I responsabili dell'incontro e di ogni decisione arbitrale sono comunque i docenti di educazione fisica presenti all'incontro.

Questi interverranno però solo nel caso di discordanza di giudizio o di palese errore tecnico nell'arbitraggio. Gli arbitri scelti dalla classe devono avere la firma del loro docente di educazione fisica

Per ogni situazione non trattata da questo regolamento fa fede il regolamento federale

LE DECISIONI PRESE DAGLI ARBITRI IN BASE ALL'OSSERVAZIONE DEI FATTI O ALLA LORO VALUTAZIONE SONO DEFINITIVE.

I RECLAMI POSSONO ESSERE PROPOSTI SOLO CONTRO DECISIONI CHE NON SONO IN CONFORMITÀ CON LE REGOLE.

SVOLGIMENTO DELLE PARTITE E DELL'INCONTRO

Come primo atto si svolge la cerimonia di saluto. Poi gli arbitri, assistiti dai capitani effettuano il sorteggio delle partite e indicano quali squadre entreranno in campo e in quale ordine per una e per l'altra classe (Esempio: per la classe X maschile si sorteggia la 1ª squadra e per la classe Y maschile la 2ª; l'altra partita viene stabilita di conseguenza) I capitani, assistiti dagli arbitri, sorteggiano la scelta del tiro d'inizio o del campo della prima partita.

Ognuna delle quattro partite inizierà con il sorteggio, da parte di due giocatori in campo, uno per squadra, per la scelta del campo o della palla. Due alunni non giocatori per ogni squadra segneranno il punteggio e controlleranno il tempo. In caso di discussioni solo loro o i due capitani devono **immediatamente** far presenti eventuali errori nell'assegnazione dei punti. Al termine delle due partite, cerimonia di saluto.

PUNTEGGI INCONTRO

Per ogni incontro sono in palio **4 PUNTI-CLASSIFICA MASCHILE -- 4 PUNTI-CLASSIFICA FEMMINILE -- 8 PUNTI PER LA CLASSIFICA GENERALE**.

Ad ogni partita vengono assegnati DUE PUNTI in caso di vittoria- UN PUNTO in caso di pareggio-ZERO PUNTI in caso di sconfitta.

PUNTEGGI / CLASSIFICA GENERALE

Assegnati i punti-classifica per ogni incontro, si calcola la media degli incontri della prima fase (**somma dei punti** acquisiti in tutti i primi incontri **diviso il numero degli incontri**). Le prime due squadre con la media più alta disputeranno la finale

In caso di parità tra due o più squadre di testa, la finale sarà aggiudicata alla squadra che **negli incontri diretti** avrà ottenuto il maggior numero di punti-classifica. Se l'incontro diretto fosse terminato in parità (2 A 2) o non fosse stato disputato verranno considerati nell'ordine: la miglior differenza reti dell'incontro diretto, la media delle differenze reti, la media di reti segnate. In caso di ulteriore parità si svolgerà una finale a più squadre a cui parteciperanno le squadre a pari-merito.

In caso di organizzazione del torneo per gironi ad eliminazione diretta tra due o tre squadre la regolamentazione dei punti classifica rimane la stessa

AVVERTENZE CONCLUSIVE

Eventuali deroghe o modifiche al presente regolamento saranno comunicate prima dell'inizio dell'incontro ai capitani delle squadre.



ISTITUTO COMPRESIVO CANTÙ 2

www.scuole-cantu2.it

Via Fossano 34 - 22063 Cantù (CO) C.F. 81003990132

Telefono 031/714378 – Fax 031/715894

E-mail : COIC838002@istruzione.it

Posta certificata: iccantu2@pec.como.it

Scuola sec di 1° grado: "F. Anzani" di Cantù

Scuola primaria: "B. Munari" – di Cantù

Scuola primaria: di Fecchio di Cantù

Scuola primaria: "F. Casati" di Brenna

Scuola primaria: "O. Marelli" di Cantù

Sez. Scuola Ospedaliera c/o Ospedale Cantù.



IL PORTIERE

Al portiere è permesso:

- Toccare la palla nell'area di porta, con intenzione difensiva, con qualsiasi parte del proprio corpo.
- Muoversi con la palla nell'area di porta senza essere soggetto alle restrizioni applicate ai giocatori di campo; il portiere non è comunque autorizzato a ritardare l'esecuzione di una rimessa in giuoco.
- Abbandonare l'area di porta senza palla o con palla senza controllo e giocare sulla superficie di giuoco. In questo caso il portiere è sottoposto alle regole previste per i giocatori di campo.
- Si considera che il portiere abbia lasciato l'area di porta quando con una qualsiasi parte del proprio corpo tocca il suolo **al di là** della linea dell'area di porta stessa.

Al portiere è vietato:

- Mettere in pericolo un giocatore avversario durante l'azione difensiva
- Abbandonare l'area di porta con la palla sotto controllo; questo comporta un tiro di punizione
- Toccare la palla ferma o rotolante al suolo fuori dell'area di porta mentre egli si trova all'interno della stessa
- Rientrare dentro l'area di porta dall'area di gioco con la palla
- Toccare la palla con il piede o con la gamba, al di sotto del ginocchio, quando la palla è ferma nell'area di porta o sta dirigendosi fuori verso l'area di giuoco
- Nota: Fino a che il portiere ha un piede a terra, su o dietro la linea di limitazione (linea dei 4 metri), egli può muovere l'altro piede o qualsiasi altra parte del suo corpo in aria al di là della linea.

L'AREA DI PORTA

- Soltanto al portiere è permesso di entrare nell'area di porta
- L'area di porta, che include la linea dell'area di porta, è considerata violata quando un giocatore di campo la tocca con qualsiasi parte del corpo.
- Quando un giocatore di campo entra nell'area di porta, le decisioni devono essere quelle di seguito descritte:
- 1. Rimessa del portiere quando un giocatore della squadra in possesso della palla entra nell'area di porta con la palla o entra senza la palla ma ottiene un vantaggio facendo ciò;
- 2. Tiro di punizione quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra nell'area di porta e ottiene un vantaggio, ma senza distruggere un'opportunità di fare un punto; vedi anche chiarimento n;
- 3. Tiro da 7 metri, quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra nell'area di porta e così impedisce una chiara occasione di segnare una rete
- L'entrata nell'area di porta non viene punita quando un giocatore di una delle squadre entra senza la palla nell'area di porta non procurandosi alcun tipo di vantaggio.
- Se la palla è ferma o rotolante sul suolo nell'area di porta, è considerata in possesso della squadra del portiere. Il portiere esegue la rimessa
- È assolutamente permesso toccare palla quando è in aria al di sopra dell'area di porta.
- Se un giocatore gioca la palla nella sua stessa area di porta, le decisioni devono essere quelle di seguito descritte
- 1. Rete, se la palla entra in porta;
- 2. Tiro di punizione, se la palla si ferma nell'area di porta o se il portiere tocca la palla e questa non entra in porta
- 3. Rimessa in giuoco, se la palla supera la linea di fondo
- 4. Il giuoco continua se la palla attraversa l'area di porta e torna sul terreno di giuoco senza essere toccata dal portiere.
- Se la palla è ferma o rotolante sul suolo nell'area di porta, è considerata in possesso della squadra del portiere. Prima che la palla venga raccolta, la stessa "è in gioco", ma non deve essere toccata da un giocatore di campo di entrambe le squadre. Una violazione commessa da un compagno di squadra del portiere comporta un tiro di punizione per gli avversari. Una violazione commessa da un giocatore della squadra avversaria comporta una rimessa del portiere. È assolutamente permesso toccare palla quando è in aria al di sopra dell'area di porta.

TRATTAMENTO DELLA PALLA, GIUOCO PASSIVO

E' permesso:

- Lanciare, prendere, fermare, spingere e colpire la palla, usando le mani (aperte o chiuse), le braccia, la testa, il tronco, le cosce e le ginocchia.
- Trattenere la palla al massimo per tre secondi, anche quando la stessa si trova sul suolo;
- Fare al massimo tre passi con la palla in mano. Un passo è considerato fatto quando:
 - Giocatore, che si trova con entrambi i piedi a terra, ne solleva uno e lo posa di nuovo oppure lo muove da un punto a un altro;
 - Il giocatore, tenendo un solo piede a terra, afferra la palla e poi tocca il pavimento con l'altro piede;
 - Il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con un solo piede e salta nuovamente sullo stesso piede oppure tocca il suolo con l'altro piede;
 - Il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con entrambi i piedi contemporaneamente e poi ne solleva uno e lo posa nuovamente oppure lo sposta da un punto a un altro.
- Far rimbalzare una volta la palla a terra e riprenderla con una o entrambe le mani;
- Fare rimbalzare la palla ripetutamente con una mano (palleggio) e poi prenderla o trattenerla di nuovo con una o entrambe le mani;
- Giocare la palla in ginocchio, seduto o sdraiato sul pavimento.

E' vietato:

- **Dopo che la palla è stata controllata, toccarla più di una volta, a meno che essa non abbia nel frattempo toccato il suolo, un altro giocatore o la porta**
- Toccare con un piede o con la gamba, al di sotto del ginocchio, tranne quando la palla viene lanciata al giocatore da un avversario
- Se un giocatore con la palla si muove fuori dal campo di gioco con uno o entrambi i piedi (mentre la palla è ancora dentro il campo), per esempio per aggirare un difensore, questo comporta un tiro di punizione per gli avversari

Giuoco passivo

- Non è permesso mantenere la palla nel possesso della squadra, senza una riconoscibile azione offensiva o un tiro in porta.
- Allo stesso modo, non è permesso ritardare ripetutamente l'esecuzione di un tiro d'inizio, di un tiro di punizione, di una rimessa in giuoco o di una rimessa del portiere per la propria squadra

FALLI

E' permesso:



ISTITUTO COMPRESIVO CANTÙ 2

www.scuole-cantu2.it

Via Fossano 34 - 22063 Cantù (CO) C.F. 81003990132

Telefono 031/714378 – Fax 031/715894

E-mail : COIC838002@istruzione.it

Posta certificata: iccantu2@pec.como.it

Scuola sec di 1° grado: "F. Anzani" di Cantù

Scuola primaria: "B. Munari" – di Cantù

Scuola primaria: di Fecchio di Cantù

Scuola primaria: "F. Casati" di Brenna

Scuola primaria: "O. Marelli" di Cantù

Sez. Scuola Ospedaliera c/o Ospedale Cantù.



- Usare le braccia e le mani per bloccare la palla o guadagnarne il possesso;
- Usare una mano aperta per togliere la palla all'avversario da qualunque direzione;
- Usare il proprio corpo per sbarrare la strada all'avversario anche quando l'avversario non è in possesso di palla;

Non è permesso

- Strappare o colpire la palla dalle mani dell'avversario;
- Bloccare o respingere l'avversario con l'uso delle braccia, delle mani o delle gambe;
- Bloccare o trattenere (corpo o divisa), spingere, correre o saltare addosso all'avversario;
- Mettere in pericolo un avversario (con o senza palla).

LA SEGNAZIONE DELLA RETE

- Una rete è segnata quando tutta la palla supera interamente la linea di porta (fig.4) a patto che nessuna violazione delle regole sia stata commessa dal tiratore o da un compagno di squadra prima e durante il tiro
- La rete deve essere accordata se c'è una violazione delle regole da parte di un difensore ma la palla sta ancora andando in rete e se non è interrotto il gioco prima che la palla abbia completamente passato la linea di porta.

IL TIRO DI INIZIO

- Il tiro d'inizio della gara o dopo una segnatura è eseguito in qualsiasi direzione dal centro del terreno di giuoco (con una tolleranza di 1,5 metri da ciascun lato). deve essere eseguito entro tre secondi dal fischio dell'arbitro
- Il giocatore che esegue il tiro deve trovarsi, con almeno un piede, sulla linea centrale e l'altro piede su o dietro la linea
- I compagni del tiratore non possono superare la linea centrale prima del fischio (15:6).
- Al momento del tiro d'inizio tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo.

LA RIMESSA IN GIUOCO

- Una rimessa in giuoco è concessa quando la palla ha superato interamente la linea laterale oppure quando un giocatore di campo della squadra in difesa è stato l'ultimo a toccare la palla prima che essa superi la linea di fondo della sua squadra. È anche concessa quando la palla ha toccato il soffitto o una installazione fissa sul campo.
- La rimessa in giuoco è effettuata dal punto in cui la palla ha superato la linea laterale o, se ha superato la linea di fondo, dall'angolo.
- Colui che rimette la palla in giuoco deve tenere un piede sulla linea laterale

IL RINVIO DEL PORTIERE

- Il rinvio è concesso quando la palla ha superato la linea di fondo, dopo essere stata toccata per ultimo dal portiere o da un giocatore della squadra avversaria.
- Se c'è una violazione dopo che un rinvio è stato concesso e prima che sia stato eseguito, il gioco deve riprendere con un rinvio del portiere e non già con un tiro di punizione
- Il rinvio del portiere deve essere eseguito dal portiere, senza il fischio dell'arbitro

IL TIRO DI PUNIZIONE

- Tutte le infrazioni che non portano, a giudizio dell'arbitro, a segnatura, vengono punite con un tiro di punizione
- Il tiro di punizione viene di norma eseguito senza alcun fischio dell'arbitro e, in linea di principio, dal punto in cui il fallo è stato commesso. tranne che l'arbitro nel frattempo non abbia fischciato per interrompere, per vari motivi l'esecuzione del tiro
- Un tiro di punizione non può mai essere eseguito all'interno della propria area di porta o all'interno della linea del tiro di punizione della squadra avversaria.
- I giocatori della squadra al tiro non devono toccare o superare la linea del tiro di punizione degli avversari prima che la punizione sia stata effettuata.

IL TIRO DA 7 METRI

Un tiro da 7 metri è concesso quando una chiara occasione di rete viene irregolarmente annullata, su qualsiasi punto del terreno di giuoco da un giocatore o dirigente della squadra avversaria;

Il tiro da 7 metri deve essere effettuato dietro la linea come un tiro diretto in porta, entro tre secondi dal fischio dell'arbitro

La palla non deve essere giocata di nuovo dal tiratore o da un compagno di squadra dopo l'esecuzione di un tiro di 7 metri, fino a quando non ha toccato un avversario o la porta

Quando un tiro da 7 metri sta per essere effettuato, tutti gli altri giocatori devono posizionarsi all'esterno della linea blu e rimanere lì finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore. Se a commettere l'eventuale infrazione è un difensore o il portiere che avanza oltre due passi, si ripete il tiro in caso di non segnatura. Se a commettere l'infrazione è un attaccante si infligge una punizione contro.

DISPOSIZIONI GENERALI PER L'ESECUZIONE DEI TIRI DI INIZIO, RINVIO, RIMESSA, PUNIZIONE E DA 7 METRI

- Prima dell'esecuzione, la palla deve trovarsi nelle mani del tiratore che deve rimanere nella corretta posizione fino a quando il tiro non è stato eseguito
- Durante l'esecuzione, eccetto nel caso di rinvio del portiere, il tiratore deve avere una parte di un piede in costante contatto con il pavimento fino a che la palla è lasciata. L'altro piede può alzarsi e poggiarsi ripetutamente
- Un tiro è considerato effettuato quando la palla ha lasciato la mano del tiratore (
- Il tiratore non deve toccare la palla di nuovo prima che essa non abbia toccato un altro giocatore o la porta
- Una rete può essere segnata direttamente da ogni tiro, ma un'autorete non può verificarsi nel caso di rinvio del portiere (cioè se il portiere palleggia entro la propria porta)
- I compagni di squadra devono prendere le posizioni prescritte per il tiro in questione
- In linea di principio ogni violazione immediatamente successiva ma relativa all'esecuzione deve essere penalizzata.

LE SANZIONI

Ammonizione

- Un'ammonizione può essere comminata per:
- Falli simili contro un avversario
- Comportamento antisportivo da parte di un giocatore o dirigente

Sospensione

Una sospensione (trenta secondi) deve essere comminata:

- Per ripetuti falli personali del tipo di quelli che devono essere puniti progressivamente
- Per ripetuto comportamento antisportivo da parte di un giocatore all'interno o all'esterno del terreno di giuoco



ISTITUTO COMPRENSIVO CANTÙ 2

www.scuole-cantu2.it

Via Fossano 34 - 22063 Cantù (CO) C.F. 81003990132

Telefono 031/714378 – Fax 031/715894

E-mail : COIC838002@istruzione.it

Posta certificata: iccantu2@pec.como.it

Scuola sec di 1° grado: "F. Anzani" di Cantù

Scuola primaria: "B. Munari" – di Cantù

Scuola primaria: di Fecchio di Cantù

Scuola primaria: "F. Casati" di Brenna

Scuola primaria: "O. Marelli" di Cantù

Sez. Scuola Ospedaliera c/o Ospedale Cantù.



- Il giocatore sospeso non può partecipare al gioco durante il tempo della sua sospensione, e la squadra non può sostituirlo sul campo. Il tempo di sospensione comincia quando il gioco viene ripreso con un fischio.
- Espulsione
- Un'espulsione deve essere comminata quando un giocatore è responsabile di "vie di fatto" durante il tempo di gioco all'interno o all'esterno del terreno di gioco.
 - L'espulsione si applica sempre per il resto del tempo di gioco e la squadra deve continuare con un giocatore in meno sul campo.

[1] CLASSE = l'insieme delle squadre della stessa classe - GRUPPO = parte maschile o femminile della classe – SQUADRA = la parte di un gruppo che gioca una partita.- PARTITA = una delle gare giocate dalla classe - INCONTRO =L'insieme delle partite giocate tra due classi.