



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

Ufficio II - Ambito Territoriale per la Provincia di Potenza

- Coordinamento per l'Educazione Fisica e Sportiva -

Prot. n. OOUSPPZ 886
Allegati n.

Potenza, 29 Febbraio 2012

Modalità di spedizione: **e - mail**

→ Ai Dirigenti Scolastici
delle Scuole d'Istruzione
secondaria di 1° - 2° grado interessate
vedi elenco iscrizioni pagina seguente

Loro Sedi



→ Ai Docenti di Educazione Fisica

Al C.O.N.I. - Comitato Provinciale
Via Appia, 208 - Potenza -
potenza@coni.it



→ Al Presidente Reg. le FIGH
office@figh.it

LORO SEDI

Oggetto: Giochi Sportivi Studenteschi 2011-2012 Fase Provinciale PALLAMANO

Viste le adesioni degli istituti, questo Ufficio d'intesa con il Comitato provinciale CONI di Potenza e in collaborazione con il delegato provinciale FIGH di Potenza organizza la fase Provinciale Giochi Sportivi Studenteschi di PALLAMANO - riservata agli istituti Istruzione Secondaria di I e II grado - valevole per l'ammissione alla fase regionale. La manifestazione si terrà in una giornata unica

Sabato 31 Marzo 2012

ritrovo ore 09.00 inizio incontri ore 09.30

Palestra CAIZZO - Via Cirillo - Rione Lucania a POTENZA

ETÀ e CATEGORIE: possono partecipare gli alunni, d'ambo i sessi, iscritti e frequentanti gli Istituti Superiori di 1° - 2° grado

Categoria **Cadetti/e** 1998 - 1999 - 2000 - 2001 (2001 *nei casi di studenti in anticipo scolastico*).

Allievi/e nati negli anni 1995 - 1996 -1997 - (1998 *nei casi di studenti in anticipo scolastico*).

Juniors M/F nati negli anni 1993 - 1994

PROGRAMMA TECNICO e REGOLAMENTO vedi scheda tecnica 2011-12 allegata

PARTECIPAZIONE:

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere. Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il migliore risultato in favore della squadra avversaria.



CONTROLLO SANITARIO e ASSICURAZIONE: gli studenti devono essere in possesso del certificato medico comprovante lo "stato di buona salute" rilasciato dal medico di famiglia ai sensi del D.M. 28.02.83 e del D, P. R. n. 272/00 all. H.

Si allegano alla presente stralcio delle Norme Tecniche 1° - 2° grado 2011-12.

Cordiali Saluti



f.to *Donato Castriouero*
Coordinatore Educazione Fisica Sportiva
UST Potenza

Scuole Iscritte

Categoria CADETTI/E		Scuole partecipanti n. 1
1. I.C.	“Venosa II”	Venosa

Categoria ALLIEVI		Scuole partecipanti n. 1
1. IISS	“ Ten. R. Righetti”	Melfi

Categoria JUNIORES Masch.		Scuole partecipanti n. 2
1. IISS	“ Ten. R. Righetti”	Melfi
2. IISS	“ E. Battaglini ”	Venosa

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012

Istituzioni scolastiche del I ciclo di Istruzione (scuole secondarie di I grado)**PALLAMANO****Composizione delle squadre**

Ogni squadra, maschile e femminile é composta da un massimo di 14 giocatori senza distinzione fra giocatori di campo e portieri.

Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori di cui uno é il portiere.

Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il miglior risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 20' ciascuno con intervallo di 10 minuti.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza, Sono consentite anche misure inferiori.

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

Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone n° 2 (sia per il settore maschile che per il settore femminile).

Abbigliamento

La numerazione dei giocatori é libera. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello del compagni di squadra e dai componenti della squadra avversaria.

Al momento in cui il portiere viene utilizzato come giocatore in campo la maglia che andrà ad indossare dovrà avere lo stesso numero della maglia utilizzata come portiere.

Disposizioni tecniche

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio é eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) 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.

E' ammesso 1 time-out di 1 minuto per tempo per ogni squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time-out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizione: possesso di palla da parte della squadra richiedente.

Ogni vittoria vale in classifica punti 3, ogni pareggio punti 1, ogni sconfitta punti 0.

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.
- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di squalifica.

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

Casi di parità

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 conseguiti 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.

Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012**Istituzioni scolastiche del II ciclo di Istruzione (scuole secondarie di II grado)****PALLAMANO****Composizione delle squadre**

Ogni squadra, maschile e femminile, è composta da un massimo di 14 giocatori. Sono presenti sul campo di gioco 7 giocatori, di cui uno è portiere. Non sono ammesse squadre con numero inferiore a 8 giocatori/trici: il mancato rispetto di questa regola determinerà l'omologazione della gara con il migliore risultato in favore della squadra avversaria.

Tempi di gioco

Gli incontri si disputano in 2 tempi di 25' ciascuno con intervallo di 10'.

Impianti ed attrezzature

Il campo misura di norma m. 20 di larghezza e m. 40 di lunghezza. Sono consentite misure inferiori. Le porte di gioco possono essere in legno, lega leggera o in ferro delle dimensioni di mt. 2 di altezza e mt. 3 di larghezza e con una sezione quadrata di cm. 8 per lato e devono essere ancorate al terreno.

Ogni squadra dovrà presentarsi alle gare con almeno un pallone (n° 3 per il settore maschile e n° 2 per il settore femminile).

Abbigliamento

La numerazione della squadra è libera. Il portiere deve indossare una maglia di colore diverso da quello dei compagni di squadra e dai componenti della squadra avversaria. Al momento che il portiere viene utilizzato come giocatore in campo la maglia che andrà ad indossare dovrà avere lo stesso numero della maglia utilizzata come portiere.

Disposizioni tecniche

Dopo la segnatura di una rete il gioco deve riprendere prontamente dal centrocampo. Il tiro d'inizio è eseguito dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione (passaggio al compagno di squadra) 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 subito dopo il fischio dell'arbitro.

E' ammesso 1 time-out di 1 minuto per tempo per squadra. Il time out deve essere richiesto al tavolo che provvederà a darne comunicazione all'arbitro. Il time out può essere concesso alla squadra che lo ha richiesto solo al verificarsi della seguente condizioni:

-possesso di palla da parte della squadra richiedente.

Ogni vittoria vale in classifica punti 3, ogni pareggio punti 1, ogni sconfitta punti 0

Sanzioni e penalizzazioni

Le sanzioni previste a carico dei giocatori sono:

- ammonizione (cartellino giallo): è consentita una sola ammonizione al giocatore e 3 ammonizioni alla squadra.
- esclusione (di 2 minuti): massimo tre volte per ogni giocatore dopo di che viene squalificato (cartellino rosso), e può essere sostituito da un compagno di gioco scontati i due minuti di esclusione.
- espulsione definitiva (cartellino rosso - comportamento gravemente antisportivo): il giocatore non può essere sostituito e la squadra continua a giocare fino al termine della gara con un giocatore in meno.

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

Casi di parità

Nei tornei con formula di girone all'italiana, in caso di parità di punti, la squadra che passa al turno successivo è determinata dai seguenti criteri: 1) risultati conseguiti 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) dalla minore età; 6) dal sorteggio.