



PALLAMANO - FINALE REGIONALE

DISPOSITIVO TECNICO

PARTECIPANTI:

Le gare vengono disputate con la modalità del 3 + 1 (3 giocatori di manovra + il portiere) ovvero 4 giocatori intercambiabili con il portiere che può partecipare alla fase offensiva o essere sostituito da altro giocatore di manovra.

Ciascuna squadra deve essere composta da giocatori/trici dello stesso genere nel numero minimo di 5 massimo di 8. Per il principio di inclusività del regolamento generale dei campionati, devono partecipare attivamente almeno ad una azione di gioco durante il corso della gara. Di queste/i 4 sono schierati in campo, con intercambiabilità per tutta la durata della gara, anche solo per la fase difensiva o solo per quella offensiva, nel rispetto delle regole per il cambio dei giocatori che prevedono:

- Prima l'uscita del/la giocatore/trice in campo, poi l'ingresso del giocatore in panchina;
- I giocatori di manovra al momento del cambio, nella zona delle sostituzioni (fuori dal campo di gioco) devono "scambiarsi il 5";
- l'eventuale cambio **portiere che esce** con giocatore di manovra che entra c'è **l'obbligo di "scambiarsi il 5"**;
- Il cambio giocatore di manovra che esce **portiere che entra è facoltativo "scambiarsi il 5"**;
- Tutti i cambi si effettuano su tutta la linea laterale compresa tra le linee di area;
- Le panchine sono contrapposte.

I nominativi degli studenti iscritti in squadra devono essere **TUTTI riportati nel "Modello Eventi"**. **DOCUMENTI INCOMPLETI O CORRETTI A MANO NON SARANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE, PENA L'IMPOSSIBILITA' A PARTECIPARE ALLA MANIFESTAZIONE**. Ogni partecipante dovrà essere munito di un documento di identità valido o del modello di certificazione d'identità corredato di fotografia e regolarmente vidimato dal Dirigente Scolastico: **in assenza di tale documento non si potrà prendere parte alla gara**. Gli insegnanti accompagnatori dovranno, al momento del ritrovo, consegnare il "modello Eventi" generato dal portale <https://www.campionatistudenteschi.it/>, firmato in originale dal Dirigente Scolastico dopo aver abbinato i propri alunni alla disciplina di Pallamano. Non saranno accettate fotocopie di documenti o documenti presentati con una foto dal telefono.

ABBIGLIAMENTO:

I giocatori dovranno indossare un abbigliamento che li renda distinguibili come squadra, con numerazione libera da 00 a 99 e che li differenzi dagli avversari. Chi è schierato come portiere deve essere distinguibile dai compagni o da una maglia di colore diversa o indossando una casacca di altro colore sulla maglia della squadra (questa modalità è da preferire data l'alta possibilità di intercambiabilità dei ruoli, per scongiurare problemi legati alla numerazione della maglia abbinata ai giocatori).

ACCOMPAGNATORI:

I docenti, sul campo gara, dovranno redigere la lista dei giocatori, sul lineup-distinta ufficiale di gara, attenendosi scrupolosamente a quanto indicato e avendo cura di inserire i nominativi di tutti gli studenti iscritti nel "Modello Eventi".

SI RACCOMANDA:

di evitare di lasciare denaro e oggetti di valore nei bagni e negli spogliatoi, al riguardo l'organizzazione declina ogni responsabilità. È consigliabile utilizzare gli spogliatoi per il solo cambio e servizi igienici. Le borse dovranno essere portate in palestra e depositate negli spazi assegnati alla rappresentativa.



ORGANIZZAZIONE MANIFESTAZIONE E TEMPI DI GIOCO FASE REGIONALE:

L'Organismo Regionale per lo Sport a Scuola, in accordo con la FIGH, ha previsto che la manifestazione si svolga con un raggruppamento composto dalle squadre che hanno vinto la fase provinciale. La squadra vincente parteciperà alla Fase Finale Nazionale di Pallamano.

Valgono le regole del "Regolamento Tecnico 4Handball Junior versione MAXI", per le scuole secondarie di 1° grado.

La durata di un incontro è di 20 minuti suddivisi in 2 tempi di 10 minuti ciascuno. È previsto un intervallo tra il 1° e 2° tempo di 1 minuto per l'inversione di campo. Per ogni tempo è facoltativo utilizzare un Team Time Out di 1 minuto

CRITERI DI CLASSIFICA

CLASSIFICHE: a cura della delegazione Regionale F.I.G.H. La classifica è valida per l'ammissione alla fase nazionale.

FORMULA:

La manifestazione si svolgerà con raggruppamento composto da otto squadre (le otto province che hanno aderito alla disciplina della Pallamano). La formula è quello degli scontri diretti strutturati in Quarti di Finale, Semifinali e Finali. All'inizio dell'evento verranno svolti i sorteggi per determinare gli abbinamenti.

Quarti di finale					
1° - 8° posto	gara 1	ora 9:30	campo 1	Squadra 1 - Squadra 2	
1° - 8° posto	gara 2	ora 9:30	campo 2	Squadra 3 - Squadra 4	
1° - 8° posto	gara 3	ora 10:05	campo 1	Squadra 5 - Squadra 6	
1° - 8° posto	gara 4	ora 10:05	campo 2	Squadra 7 - Squadra 8	
Semifinali					
5° - 8° posto	gara 5	ora 10:40	campo 1	P. gara 1 - P. gara 2	
5° - 8° posto	gara 6	ora 10:40	campo 2	P. gara 3 - P. gara 4	
1° - 4° posto	gara 7	ora 11:15	campo 1	V. gara 1 - V. gara 2	
1° - 4° posto	gara 8	ora 11:15	campo 2	V. gara 3 - V. gara 4	
Finali					
7° - 8° posto	gara 9	ora 11:50	campo 1	P. gara 5 - P. gara 6	
5° - 6° posto	gara 10	ora 11:50	campo 2	V. gara 5 - V. gara 6	
3° - 4° posto	gara 11	ora 12:25	campo 1	P. gara 7 - P. gara 8	
1° - 2° posto	gara 12	ora 12:25	campo 2	V. gara 7 - V. gara 8	

ESITO DELLE GARE:

Dato che le gare sono scontri diretti, non è contemplato il risultato finale di parità. Per cui se al termine del tempo di gioco non dovesse esserci una squadra vincitrice si applica il regolamento di Giuoco FIGH che per questi casi prevede il tiro di 5 rigori per squadra, tirati in modo alternato da giocatori diversi (il portiere può essere sempre lo stesso) e, nel caso in cui il risultato di pareggio persista, si procede ad oltranza fino alla situazione che con lo stesso numero di tentativi, non ci sia più la situazione di parità. Si precisa che, se una squadra durante la gara dovesse perdere dei giocatori per espulsione o infortunio e il numero di giocatori dovesse scendere sotto il numero di 5, dato che nessun giocatore può tirare 2 volte nella prima tornata di 5 tentativi, la squadra in questione avrà dei tentativi in meno in relazione ai giocatori in regola e disponibili. Nei tiri ad oltranza non c'è l'obbligo di cambiare sempre il tiratore.

NORME GENERALI:

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto e schede Tecniche dei Campionati Studenteschi, **che potrete trovare anche su www.campionatistudenteschi.it** e al Regolamento Tecnico 4Handball Junior versione MAXI