



**Federazione Italiana Giuoco Handball
Pallamano**



Segreteria Generale

Roma, 9 gennaio 2004

Circolare n. 2/2004

Alle Società Affiliate
Ai Signori Consiglieri Federali
Ai Signori Revisori dei Conti
Ai Comitati e Delegazioni Regionali
Ai Comitati e Delegazioni Provinciali
Ai Settori Federali
LORO INDIRIZZI

*Oggetto: Vademecum attività scolastica, giovanile e promozionale
2003/04.*

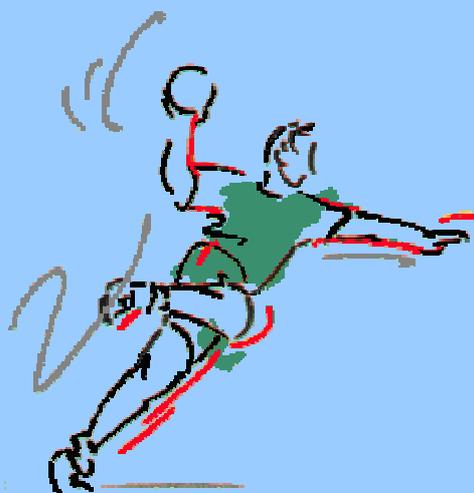
Il Consiglio Federale, nella riunione del 5 gennaio 2004, ha approvato il Vademecum attività scolastica, giovanile e promozionale, che di seguito si riporta,

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

VADEMECUM

*Attività Scolastica, Giovanile
e Promozionale
2003 – 2004*



Federazione Italiana Giuoco Handball

Settore Organizzazione Periferica e Attività Scolastica e Giovanile

INDICE

NOTIZIE UTILI	4
NORME	6
PRIMA AFFILIAZIONE DELLE SOCIETA'	6
CONTRIBUTO DI AFFILIAZIONE	6
TESSERAMENTO ATTIVITA' PROMOZIONALE	6
DISPOSIZIONI PARTICOLARI GIOCATORI STRANIERI MINORENNI	7
ATTIVITA' PROMOZIONALE 2003-2004	8
1) NORMATIVA GENERALE	8
2) ISCRIZIONI	8
3) CATEGORIE	8
4) TESSERAMENTO, COPERTURA ASSICURATIVA E IDONEITA' ALL'ATTIVITA' PROMOZIONALE	8
ATTIVITA' PROPOSTE	10
5) CORSI DI AGGIORNAMENTO PROVINCIALI PER INSEGNANTI	10
6) CORSI DI AGGIORNAMENTO NAZIONALI PER INSEGNATI	10
7) CENTRI SCOLASTICI DI GIOCO SPORT PALLAMANO	10
8) ARBITRI SCOLASTICI	11
9) ISTRUTTORI GIOVANILI	11
LE MANIFESTAZIONI	12
10) Le Manifestazioni	12
LE MANIFESTAZIONI PROVINCIALI	13
11) PARTECIPAZIONE	13
12) ORGANIZZAZIONE Fasi Provinciali e/o Interprovinciali (entro il 10.05.2004)	13
13) REGOLE DI GIUOCO	13
14) SPONSOR	13
15) SUPPORTO PROGETTUALE ED ORGANIZZATIVO	14
LE MANIFESTAZIONI REGIONALI	15
16) PARTECIPAZIONE	15
17) ORGANIZZAZIONE Fase Regionale (entro il 10.06.2004)	15
18) REGOLE DI GIUOCO	15
19) SPONSOR	15
20) SUPPORTO PROGETTUALE ED ORGANIZZATIVO	15
LE MANIFESTAZIONI NAZIONALI "Attività Promozionale e Giovanile 2003-2004"	17
21) Le Manifestazioni Nazionali dell'Attività Promozionale e Giovanile	17
14° TROFEO TOPOLINO PALLAMANO	17

1° TROFEO TOPOLINO "MINI BEACH HANDBALL" _____	17
TROFEO FEDERALE Under 14 _____	17
TROFEO DELLE REGIONI _____	18
REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI PROVINCIALI e REGIONALI del TROFEO TOPOLINO PALLAMANO _____	20
PROPOSTE PER LE CLASSIFICHE NELLE FASI PROVINCIALI e REGIONALI del TROFEO TOPOLINO PALLAMANO _____	21
CATEGORIA QUI QUO QUA IL GIOCO BASE - 4 + 1 _____	22
CATEGORIA TOPOLINO IL GIOCO BASE - 4 + 1 _____	23
CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE IL GIOCO BASE - 5 + 1 _____	24
CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE MINI BEACH HANDBALL _____	25
CATEGORIA QUI – QUO – QUA PALLA AL RE _____	26
CATEGORIA TOPOLINO PALLA META _____	27
CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE PALLA META _____	28
CATEGORIA QUI – QUO – QUA PERCORSO: STAFFETTA MAMMA T.V. _____	29
CATEGORIA TOPOLINO PERCORSO DI DESTREZZA _____	30
CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE GARA DEI RIGORI _____	31
CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE GARA DI PRECISIONE _____	32
MINI BEACH HANDBALL – LE REGOLE DEL GIOCO _____	33
UNO CONTRO IL PORTIERE _____	34

NOTIZIE UTILI

COMUNICAZIONI UFFICIALI

SI INFORMA CHE TUTTE LE COMUNICAZIONI UFFICIALI EMANATE DALLA FEDERAZIONE NEL CORSO DELLA STAGIONE AGONISTICA 2003/04 E RIFERITE A: VADEMECUM, MODULISTICA, CIRCOLARI, RISULTATI E CLASSIFICHE, DESIGNAZIONI, COMUNICATI DELLA GIUSTIZIA SPORTIVA, SARANNO PUBBLICATE ESCLUSIVAMENTE SUL SITO INTERNET DELLA F.I.G.H. TUTTI I DOCUMENTI POTRANNO ESSERE STAMPATI E/O COPIATI SU DI UN QUALSIASI COMPUTER O FLOPPY-DISK PER ESSERE SUCCESSIVAMENTE STAMPATI O ARCHIVIATI.

LE SOCIETÀ CHE DESIDERINO COMUNQUE RICEVERE TUTTA LA DOCUMENTAZIONE FEDERALE ANCHE IN FORMA CARTACEA DEBONO FARNE RICHIESTA AL PROPRIO COMITATO REGIONALE (ESCLUSO LE SOCIETÀ AVENTI SEDE NELLE REGIONI VALLE D'AOSTA, UMBRIA E MOLISE PER LE QUALI IL REFERENTE È LA FEDERAZIONE), VERSANDO PER TUTTA LA STAGIONE UN CONTRIBUTO PER SPESE DI SEGRETERIA ANNUO, IL CUI IMPORTO SARÀ DETERMINATO DAL COMITATO STESSO NEL LIMITE MASSIMO DI € 100,00.

OGNI COMUNICAZIONE CON LA FEDERAZIONE E CON I COMITATI REGIONALI POTRÀ ESSERE EFFETTUATA (FATTA ESCLUSIONE PER QUEI DOCUMENTI CHE RICHIEDANO L'APPOSIZIONE DELLA FIRMA IN ORIGINALE) ANCHE TRAMITE FAX O E-MAIL. ANALOGAMENTE LE SOCIETÀ CHE ALL'ATTO DELL'AFFILIAZIONE COMUNICANO IL PROPRIO FAX O LA E-MAIL RICEVERANNO LE COMUNICAZIONI A LORO DIRETTE (FATTA SEMPRE ESCLUSIONE PER QUEI DOCUMENTI CHE RICHIEDANO L'APPOSIZIONE DELLA FIRMA IN ORIGINALE) CON LE STESSO MODALITÀ.

INDIRIZZI UTILI

VIALE TIZIANO 74 - 00196 ROMA
 PARTITA IVA: 01381521002
 CONTO CORRENTE POSTALE: 81392003
 SITO INTERNET: www.figh.it
 E-MAIL SEGRETERIA: office@figh.it (PER TUTTE LE COMUNICAZIONI UFFICIALI)
 E-MAIL UFFICIO STAMPA: press@figh.it (SOLO PER COMUNICAZIONI STAMPA)
 FAX SEGRETERIA: 06-36.85.83.32 (PER TUTTE LE COMUNICAZIONI UFFICIALI)
 FAX UFFICIO STAMPA: 06-32.01.787 (SOLO PER COMUNICAZIONI STAMPA)
 TEL. SEGRETERIA GENERALE 06-36.85.82.50
 TEL. UFFICIO TESSERAMENTO (ITALIANI) 06-36.85.82.23
 TEL. UFFICIO TESSERAMENTO (STRANIERI) 06-36.85.86.52
 TEL. UFFICIO AMMINISTRAZIONE 06-36.85.81.63
 TEL. UFFICIO ATTIVITÀ AGONISTICA 06-36.85.82.42
 TEL. UFFICIO STAMPA 06-36.85.81.44 - 06-36.85.81.72
 TEL. UFFICIO GIUSTIZIA SPORTIVA 06-36.85.82.72
 TEL. SETTORE ARBITRALE 06-36.85.83.23
 TEL. SETTORE TECNICO - SQUADRE NAZIONALI 06-36.85.82.54
 TEL. SCUOLA NAZIONALE DI FORMAZIONE 06-36.85.82.63
 TEL. S.O.P.A.S.G. 06-36.85.86.23

Comitato Regionale	Indirizzo	CAP	Città	Telefono	Fax	E-Mail
ABRUZZO	VIA BOTTICELLI, 28	65100	PESCARA	085-27853	085-27853	abruzzo@figh.it
ALTO ADIGE	VIA CASTELLANO, 36	39042	BRESSANONE (BZ)	0472-832512	0472-831242	altoadige@figh.it
BASILICATA	VIALE TIZIANO, 74	00196	ROMA	06-36858250	06-36858332	basilicata@figh.it
CALABRIA	VICO 4° OSPEDALE CIVILE, 12	88100	CATANZARO	0961-746594	0961-746594	calabria@figh.it
CAMPANIA	VIA S. DE RENZI, 28	83100	AVELLINO	0825-39411	0825-37005	campania@figh.it
EMILIA ROMAGNA	VIA BARBERIA, 24	40123	BOLOGNA	051-330330	051-333461	emiliaromagna@figh.it
FRIULI V.GIULIA	VIA DEI MACELLI, 5	34148	TRIESTE	040-393666	040-89908223	friuliveneziagiulia@figh.it
LAZIO	VIA PIETRO DELLA VALLE, 1	00193	ROMA	06-6876759	06-6868457	lazio@figh.it
LIGURIA	VIA BUONVIAGGIO, 233/A	19124	LA SPEZIA	0187-502361	0187-502361	liguria@figh.it
LOMBARDIA	VIA PIRANESI, 44/B	20137	MILANO	02-716991	02-716991	lombardia@figh.it
MARCHE	VIA G. POSTUMO, 37	61100	PESARO	071-2862631	0721-65330	marche@figh.it
MOLISE	VIA BOTTICELLI, 28	65100	PESCARA	085-27853	085-27853	abruzzo@figh.it
PIEMONTE	VIA CLAVIERE, 9	10141	TORINO	011-7792794	011- 5130777	piemonte@figh.it
PUGLIA	VIA NICOLA PENDE, 23	70124	BARI	080-5013607	080-5024183	puglia@figh.it
SARDEGNA	VIA E. FIERAMOSCA, 32	09134	CAGLIARI	070-522731	070-522731	sardegna@figh.it
SICILIA	VIA RESUTTANA, 352/A	90146	PALERMO	091-512953	091-512031	sicilia@figh.it
TOSCANA	V.LE MILTON, 99	50129	FIRENZE	055-4630610	055-4630610	toscana@figh.it
TRENTINO	C.SO VERONA, 65	38068	ROVERETO (TN)	0464-435006	0464- 489441	trentino@figh.it
UMBRIA	VIA TURATI, 16	05100	TERNI	340-7642666	0744-403279	
VALLE D'AOSTA	VIA PICCOLO S. BERNARDO, 14/A	11100	AOSTA	0165-5548985	0165-236694	
VENETO	VIA E. CAVIGLIA, 18/6	30173	MESTRE (VE)	041-5344401	041-5344401	veneto@figh.it

ADEMPIMENTI AMMINISTRATIVI

CIASCUN VERSAMENTO DEVE AVVENIRE ESCLUSIVAMENTE TRAMITE IL C/C POSTALE 81392003 INTESTATO ALLA F.I.G.H. PER LE SEGUENTI FINALITÀ:

- A) AFFILIAZIONE E RIAFFILIAZIONE
- B) TESSERAMENTO DIRIGENTI, ATLETI E TECNICI

NELLA COMPILAZIONE DEI BOLLETTINI DI C/C POSTALE DEVONO ESSERE INDICATI:

- A) DENOMINAZIONE DELLA SOCIETA' VERSANTE
- B) CODICE FEDERALE DELLA SOCIETA' VERSANTE
- C) CAUSALE E OGGETTO DEL VERSAMENTO

DEVONO ESSERE UTILIZZATI DISTINTI BOLLETTINI PER I VERSAMENTI RELATIVI A:

- A) AFFILIAZIONE
- B) TESSERAMENTI

MODULISTICA

MOD. IAP	ISCRIZIONE ATTIVITA' PROMOZIONALE
MOD. TAP	TESSERAMENTO CUMULATIVO ATTIVITA' PROMOZIONALE
MOD. OMP	ORGANIZZAZIONE MANIFESTAZIONE PROVINCIALE
MOD. OMR	ORGANIZZAZIONE MANIFESTAZIONE REGIONALE
MOD- APG	ADESIONE PROGETTO GIOCOSPORT
MOD. CPG	CONFERMA PROGETTO GIOCOSPORT
SCHEDA D'ISCRIZIONE	CORSO ISTRUTTORE GIOVANILE
SCHEDA DI ADESIONE	CORSO DI AGGIORNAMENTO NAZIONALE SCUOLA ELEMENTARE
SCHEDA DI ADESIONE	CORSO DI AGGIORNAMENTO NAZIONALE SCUOLA SECONDARIA 1° E 2° GRADO

AFFILIAZIONE E RIAFFILIAZIONE

LA PRIMA AFFILIAZIONE E LA RIAFFILIAZIONE DEVONO PRECEDERE LE ISCRIZIONI AI CAMPIONATI, ALL'ATTIVITA' PROMOZIONALE ED IL TESSERAMENTO

LE OPERAZIONI DI PRIMA AFFILIAZIONE PER LA STAGIONE 2003/04 HANNO INIZIO IL 1° LUGLIO 2003 E TERMINE IL 15 MAGGIO 2004.

PRIMA AFFILIAZIONE DELLE SOCIETA'

La domanda di prima affiliazione deve essere presentata alla Segreteria Generale su apposito modulo (valido per la stagione 2003/2004) da trarre dal sito internet www.figh.it.

La domanda deve essere sottoscritta dal Presidente della Società o da chi ne abbia la potestà vicaria sia nella parte superiore riguardante i dati della società che in quella inferiore riguardante i dati personali del Presidente.

La domanda deve essere corredata dai seguenti documenti:

- copia autentica dell'atto costitutivo della Società;
- due copie autentiche dello statuto sociale redatto in conformità allo Statuto Federale;
- richiesta di tesseramento del Presidente ed elenco dei dirigenti in carica, con la specificazione dei singoli incarichi ricoperti e copia autentica del verbale dell'assemblea che ha provveduto alla elezione dei medesimi nonché dichiarazione degli stessi di possedere i requisiti di eleggibilità;
- dichiarazione di accettazione incondizionata degli art. 55 e 56 dello Statuto federale relativamente all'assoggettamento del soggetto affiliato alla clausola compromissoria ed al vincolo di giustizia;
- ricevuta del versamento della tassa di affiliazione (causale 01). In assenza di tale attestazione la domanda non potrà essere istruita.

La Segreteria Generale provvede al controllo dei requisiti e trasmette gli atti al Consiglio Federale per la relativa deliberazione.

La domanda di prima affiliazione deve essere presentata entro il 15 maggio 2004; comunque le Società che intendano partecipare ad attività agonistica, promozionale e/o amatoriale, dovranno inviarla entro i termini di iscrizione previsti.

La prima affiliazione decorre dalla data di accoglimento della stessa.

Il Presidente ed i dirigenti non possono essere contestualmente tesserati come atleti, tecnici o arbitri effettivi e debbono inoltre risultare immuni da radiazioni dalla F.I.G.H. o da altre Federazioni sportive.

L'affiliazione da parte delle società che assumono la denominazione di una scuola e svolgono esclusivamente attività giovanile, a condizione che il Presidente della Società sia il preside, un insegnante o un componente il consiglio d'istituto della scuola stessa (la scuola dovrà allegare alla documentazione una apposita dichiarazione in tal senso, sottoscritta dal Dirigente Scolastico), è soggetta allo specifico contributo previsto al capitolo CONTRIBUTI FEDERALI – AFFILIAZIONI E RIAFFILIAZIONI del Vademecum 2003-2004.

CONTRIBUTO DI AFFILIAZIONE

Il contributo annuale per la prima affiliazione e per il rinnovo annuale dell'affiliazione è fissato in € 250,00.

In relazione all'attività che ciascuna società svolge e porta a termine nel corso della stagione sportiva, è prevista l'applicazione delle seguenti quote agevolate:

Campionati nazionali e regionali di serie (A1-A2-B-C/M e A1-A2-B/F)	€ 103,00
Campionati giovanili (Under 14-16-19/M e Under 14-16-18/F)	€ 26,00
Campionati giovanili (Under 14-16-19/M e Under 14-16-18/F) (per le Società di cui all'ultimo comma dei precedenti punti A e B)	€ 3,00

Le Società che, avendone titolo, si avvalgono delle predette agevolazioni stesso in cui decade il diritto all'agevolazione.

TESSERAMENTO ATTIVITA' PROMOZIONALE

Il tesseramento promozionale è valido unicamente per la partecipazione alle attività promozionali (non agonistiche) indette dalla F.I.G.H. ed organizzate dagli Organi Periferici.

Il tesseramento promozionale non è valido per la partecipazione all'attività agonistica.

Chi ha già sottoscritto un tesseramento federale non deve effettuare quello per l'attività promozionale.

Tutti gli atleti che partecipano all'attività promozionale debbono essere in possesso del certificato medico di idoneità generica all'attività sportiva (tipo A).

DISPOSIZIONI PARTICOLARI GIOCATORI STRANIERI MINORENNI

La richiesta di primo tesseramento in Italia per i giocatori comunitari ed extracomunitari minorenni deve essere accompagnata dal "Certificato di trasferimento Internazionale" rilasciato dalla Federazione di provenienza e vistato dall'IHF o dall'EHF, secondo la vigente normativa internazionale.

La richiesta di primo tesseramento in Italia, con allegato versamento della relativa quota determinata in base alla categoria di appartenenza dell'atleta, deve essere corredata dalla seguente documentazione:

- Mod. T6 di trasferimento internazionale valido per la stagione 2003/2004 debitamente compilato (riportando alla voce "Società straniera di provenienza" la dizione "mai tesserato all'estero")
- dichiarazione in tre lingue (Mod. D3)

La suddetta procedura deve essere effettuata soltanto una volta nella vita sportiva del giocatore, in occasione della prima richiesta di tesseramento in Italia.

ATTIVITA' PROMOZIONALE 2003-2004

1) **NORMATIVA GENERALE**

Possono partecipare all'Attività Promozionale i nati negli anni 1991 e seguenti appartenenti a Società regolarmente affiliate alla FIGH.

2) **ISCRIZIONI**

Tutti i soggetti di cui al punto 1., interessati alle proposte del presente progetto, devono inoltrare domanda di iscrizione utilizzando l'apposito modulo I.A.P. (Iscrizione Attività Promozionale) alla FIGH settore SOPASG Viale Tiziano, 74 – 00196 Roma entro il termine del 30/05/2004. Sarà cura della stessa FIGH inoltrarne copia al Comitato Regionale competente.

3) **CATEGORIE**

Per l'anno sportivo 2003/2004, l'Attività Promozionale prevede le seguenti categorie:

a) **QUI-QUO-QUA**

Attività rivolta ai nati negli anni 1995-96-97 (1^a, 2^a e 3^a Elementare)

b) **TOPOLINO**

Attività rivolta ai nati negli anni 1993-94 (4^a e 5^a Elementare)

c) **PROPAGANDA**

Attività rivolta ai nati negli anni 1991-92 (1^a e 2^a Media)
Distinta per categorie femminili e maschili.

4) **TESSERAMENTO, COPERTURA ASSICURATIVA E IDONEITA' ALL'ATTIVITA' PROMOZIONALE**

Il tesseramento promozionale si effettua compilando in ogni sua parte il modulo "Tesseramento Cumulativo Attività Promozionale" (mod. TAP); ad un costo di € 1,00.- per ogni ragazzo/a tesserato e contempla la copertura Assicurativa Sportas. **Per i tesserati all'attività agonistica 2003-2004 non è necessario effettuare un nuovo tesseramento TAP.**

Le operazioni di primo tesseramento (TAP) riferito alla sola Attività Promozionale (non agonistica), dovranno essere effettuate entro e non oltre il 30/04/2004 e almeno 24 ore prima dell'inizio dell'attività.

- Le Società appartenenti alle regioni Sicilia, Sardegna, Campania, Puglia, Lazio, Toscana, Emilia Romagna, Lombardia, Veneto, Alto Adige, Piemonte, Liguria, Trentino, Friuli V. Giulia, Marche, Abruzzo, Calabria e Basilicata devono inviare il modello TAP presso la sede del Comitato Regionale competente per territorio;
- Le Società appartenenti alle regioni Valle D'Aosta, Umbria e Molise, devono inviare il modello TAP presso la sede FIGH Nazionale – SOPASG – Viale Tiziano 74 – 00196 Roma;
- Al modello TAP va allegata la ricevuta in originale del c/c postale n. 81392003 intestato alla FIGH-ROMA con l'importo riferito al numero dei tesseramenti richiesti e indicando quale causale : Tesseramento Attività Promozionale – e cod. Società. Il modello

sprovvisto della ricevuta di c/c o di importo inferiore al dovuto, non potrà essere preso in considerazione.

All'atto del ricevimento del suddetto modulo, il SOPASG della FIGH o il Comitato Regionale competente rilascia un cartellino federale che permetterà all'atleta l'esclusiva partecipazione all'Attività Promozionale in ambito Provinciale, Regionale e Nazionale.

Qualora la Società, che ha tesserato l'atleta per la sola Attività Promozionale decida di farlo partecipare all'attività agonistica federale attraverso i campionati di categoria e di serie (non prima del compimento del 9° anno di età) **deve ritesserare** l'atleta per la componente "agonistica" compilando il Modello T1 o T2 e restituire il tesserino TAP, con la conseguente visita medica richiesta per l'attività agonistica, ed inviarlo al Comitato Regionale o alla FIGH (per le Regioni come indicate al punto 4.), con le stesse modalità di cui sopra. Inoltre dovrà essere effettuato il relativo versamento alla FIGH della quota corrispondente per l'attività agonistica (vedi Vademecum 2003/04).

In sintesi

- Un atleta che è già tesserato per l'attività agonistica attraverso il Modello T1 o T2 può partecipare sia all'attività promozionale sia ai campionati federali;
- viceversa il tesseramento per la sola attività promozionale non permette la partecipazione all'attività agonistica federale.

Tutti gli atleti che partecipano all'Attività Promozionale devono essere in possesso del certificato medico di idoneità fisica generale (Tipo A) – rilasciato dal medico di famiglia secondo le norme di attuazione del Regolamento Sanitario Nazionale.

N.B.:

Si ricorda che le Scuole che aderiscono solo al Progetto Sport a Scuola Pallamano (Centri Scolastici di Giocosport) devono effettuare obbligatoriamente l’Affiliazione e il tesseramento T.A.P..

5) CORSI DI AGGIORNAMENTO PROVINCIALI PER INSEGNANTI

Nel rispetto della **Direttiva 305 del 1.7.1996** questa Federazione organizza, tramite i suoi organi periferici, corsi di aggiornamento per il personale docente delle scuole ed Istituti di istruzione di ogni ordine e grado.

Si ricorda che, allo stato della normativa attuale, per l'anno scolastico 2004/2005, i Comitati Regionali FIGH dovranno farne domanda alle rispettive direzioni scolastiche regionali e per conoscenza ai Comitati Provinciali C.O.N.I. **entro e non oltre il 31/03/2004** con l'indicazione di una minima quota d'iscrizione al Corso che permetta di ricoprire le spese vive (docenze, bidellaggio e fotocopie). Rimangono fermi, come per gli anni passati, il minimo delle ore di lezione da effettuare e i programmi dei Corsi sia per la Scuola Elementare sia per la Scuola Secondaria di 1° e 2° grado.

Al termine dell'attività didattica, i Comitati Regionali dovranno inviare alla FIGH – SOPASG una relazione finale che dovrà evidenziare il nome del tecnico che ha tenuto il Corso, l'elenco dei partecipanti, la scuola d'appartenenza, nonché il programma effettivamente svolto e le eventuali osservazioni e suggerimenti.

E' in corso di istituzione un Albo – docenti formatori in ottemperanza a quanto previsto dal progetto di revisione quadri tecnici. In attesa della definizione delle modalità per l'insegnamento degli interessati nel suddetto Albo e della stesura dello stesso, è necessario che i Corsi vengano tenuti dai componenti delle CTR ratificate (Commissioni Tecniche Regionali), dai Tecnici Nazionali disponibili e/o dai tecnici che hanno preso parte al Corso Nazionale CONI-FIGH per Formatori (questi ultimi su espressa autorizzazione della FIGH).

Non saranno rilasciate deroghe oltre a tali figure.

6) CORSI DI AGGIORNAMENTO NAZIONALI PER INSEGNATI

La F.I.G.H., organizza per il 2004 in collaborazione con il Ministero della Pubblica Istruzione:

- n. 1 Corso di Aggiornamento per la Scuola Elementare che si terrà in provincia di Bari dal 22 aprile al 25 aprile 2004 con il seguente titolo: **Gioco Sport Pallamano – Approfondimento delle proposte metodologiche ed operative** (max 40 partecipanti – 20 ore di lezione).
- n. 1 Corso di Aggiornamento per la Scuola Secondaria di 1° e 2° Grado che si terrà in provincia di Bari dal 25 aprile al 28 aprile 2004 con il seguente titolo: **Sport a Scuola Pallamano – Approfondimento delle proposte metodologiche ed operative** (max 40 partecipanti – 20 ore di lezione).

A tal proposito si allega il Decreto Ministeriale con cui sono stati autorizzati i due Corsi e la scheda di adesione con le specifiche per l'ammissione. I docenti che hanno già preso parte ad un Corso di Aggiornamento sulla Pallamano ed hanno svolto attività nell'anno scolastico precedente hanno priorità assoluta per la partecipazione ai suddetti Corsi Nazionali.

7) CENTRI SCOLASTICI DI GIOCO SPORT PALLAMANO

Nel "ricordare" l'importanza dei Centri Scolastici di Giocosport ai fini della promozione della pallamano nella Scuola Elementare si ribadiscono le seguenti disposizioni:

Apertura

Le Società affiliate, disposte a gestire un Centro Scolastico, dovranno avanzare domanda ad una Direzione Didattica per l'attivazione del progetto indicandone le linee, le risorse, i mezzi

e fornendo tutte le indicazioni utili allo scopo. Il progetto, una volta approvato dagli organi scolastici competenti, sarà portato all'attenzione dei genitori e degli alunni per le adesioni.

Si allega alla presente circolare, la scheda per l'adesione al Progetto anno 2003/2004 che dovrà essere restituita, debitamente compilata, alla FIGH – SOPASG anche a mezzo fax (06/36858332), entro e non oltre il 15/02/2004.

Conferma

Le Società che intendono confermare l'adesione al Progetto Centri Scolastici di Giocosport anche per l'anno 2003/2004, dovranno compilare la scheda di conferma (vedi allegato) e farla pervenire alla FIGH – SOPASG anche a mezzo fax (06/36858332) entro e non oltre il 15/02/2004.

8) ARBITRI SCOLASTICI

Al fine del contenimento della spesa arbitrale riguardante i Giochi Sportivi Studenteschi, i CC.RR. dovranno attivarsi sul territorio regionale al fine di reclutare studenti delle scuole di 2° grado per la partecipazione ai corsi di Arbitro Scolastico. Al raggiungimento di almeno 10 iscritti, i CC.RR. potranno prendere contatto con le Direzioni Scolastiche Regionali per l'organizzazione dei corsi. Al termine, coloro i quali avranno superato l'esame finale, verrà attribuita la qualifica di "**Arbitro Scolastico**" e potrà essere designato per tutte le gare dei G.S.S. 2004.

9) ISTRUTTORI GIOVANILI

La figura dell'Istruttore Giovanile di 2° grado, consente di allenare squadre militanti nel campionato Under 14 e Attività Promozionale.

La figura di istruttore di 1° grado abilita ad allenare solo squadre che praticano l'attività Promozionale.

I CC.RR. organizzeranno specifici corsi per il conseguimento di tale brevetto.

10) Le Manifestazioni

Nell'ambito di ogni Regione e/o Provincia la promozione della Pallamano, deve avere una posizione di rilievo, quale **momento qualificante della capacità organizzativa** ed operativa. Le Manifestazioni non devono essere, nella regione, fatti episodici occasionali ma devono essere gli atti conclusivi e/o momenti di verifica di un anno di attività.

L'itinerario che si propone deve avere nel tempo una scansione del tipo:

- 1) **Acquisizione** delle domande da parte dei Comitato Regionali dei vari soggetti al punto 1.. In calce all'iscrizione, dichiarazione delle Società e/o delle Scuole di disponibilità di collaborazione e/o disponibilità del proprio impianto o di reperibilità di altro spazio idoneo per organizzare incontri o una delle fasi del programma.
- 2) **Invio** a tutti gli interessati dell'elenco degli iscritti con indirizzi, numeri telefonici e categorie delle squadre partecipanti al fine di favorire, nel corso dell'anno, incontri tra Centri di Pallamano.
- 3) **Riunione** organizzativa nella sede del Comitato Regionale alla presenza del Consiglio Regionale, di tutti i Delegati Provinciali, del Responsabile Scuola, del Responsabile CAS, del Tecnico Regionale e di tutte le persone ritenute utili.
- 4) **Definizione** del calendario di tutti gli incontri e le manifestazioni che si intendono organizzare.
- 5) **Invio** a tutte le Società/Scuole e alla FIGH – SOPASG dei calendari.
- 6) **Inserimento** in qualsiasi momento di nuove realtà o gruppi che per la prima volta si affacciano nel mondo della Pallamano.

Le proposte che seguono tengono conto della diffusione e valorizzazione della nostra disciplina sportiva ed in particolare delle attività svolte a favore dei giovani.

- **Potenziamento, coordinamento e valorizzazione dell'attività a livello periferico:** sono già numerose e diverse le iniziative organizzate dai Comitati/Delegazioni Provinciali e Regionali della Federazione. E' necessario a questo punto supportarle con uno schema progettuale unico, teso ad unificare gli obiettivi comuni di diffusione del nostro sport, e che fornisca un utile punto di riferimento per i diversi organi periferici nel rispetto della filosofia propria dell'Attività propria dell'Attività Giovanile della Federazione.
- **Potenziamento della comunicazione tra le diverse realtà locali e tra la Federazione centrale e la periferica:** si rende necessaria una maggiore comunicazione tra periferica/centro e tra periferica/periferia. E' importante che vengano resocontate le esperienze, ma anche e soprattutto perché costituiscano un piano di confronto e crescita comune.
- **Coordinamento di immagine:** puntando ad una complessiva valorizzazione e diffusione delle attività organizzate dalle diverse realtà FIGH, il coordinamento di immagine si rende indispensabile per aggiungere e consecutivamente rafforzare la promozione delle diverse manifestazioni. Questo, anche e soprattutto, per qualificare e rendere più significativo il rapporto con le aziende, potenziali sponsor delle diverse iniziative.

LE MANIFESTAZIONI PROVINCIALI

11) PARTECIPAZIONE

Alle Manifestazioni Provinciali categorie QUI-QUO-QUA (6-7-8- anni), TOPOLINO (9-10 anni) e PROPAGANDA (11-12 anni), categorie ufficiali del Settore Organizzazione periferica e Attività Giovanile, possono partecipare tutti i soggetti indicati al punto 1. con una o più squadre, con le modalità indicate al punto 2..

12) ORGANIZZAZIONE

Fasi Provinciali e/o Interprovinciali (entro il 10.05.2004)

Le Delegazioni Provinciali in collaborazione con le Commissioni Tecniche Regionali organizzano le Manifestazioni Provinciali con l'eventuale collaborazione di Società e/o Scuole.

Tutte le Manifestazioni dovranno essere comunicate, compilando il modulo allegato, alla FIGH-SOPASG per il tramite del Comitato Regionale, indicando la data di effettuazione e la tipologia (es.: Trofeo Topolino, Mini Beach Handball, Handball Day, Insieme: giocando a pallamano, Giornata di Giosport, ecc.).

La Manifestazione "Trofeo Topolino Provinciale" ha carattere obbligatorio nelle zone interessate da un Centro Scolastico di Giosport.

Le manifestazioni che prevedono l'utilizzo del nome e/o marchio "TOPOLINO" debbono essere preventivamente autorizzate dalla FIGH-SOPASG per iscritto.

13) REGOLE DI GIUOCO

In relazione alle fasce d'età ed alle categorie è previsto un particolare programma di giuoco della pallamano.

QUI QUO QUA: Giocobase 4+1

TOPOLINO: Giocobase 4+1

PROPAGANDA: Giocobase 5+1

In via sperimentale viene proposta per la sola categoria PROPAGAMDA maschile e femminile l'attività di MINI BEACH HANDBALL.

PROPAGANDA: Mini Beach Handball 3+1

Parallelamente all'attività di giuoco è determinante che siano proposti ai ragazzi momenti ludici polivalenti e prove di abilità che consentano sempre il confronto.

14) SPONSOR

Le Delegazioni Provinciali hanno la facoltà, sempre in linea con gli obiettivi e la filosofia della FIGH, di stabilire accordi di sponsorizzazione con aziende locali.

Il marchio e la tipologia degli eventuali sponsor partecipanti alle manifestazioni dovranno essere comunicati preventivamente alla FIGH che, valutata la compatibilità, provvederà a rilasciare l'autorizzazione.

Tutte le iniziative di sponsorizzazione e/o di collaborazione promo-pubblicitaria, non espressamente autorizzate dalla FIGH, non sono riconosciute valide ed i sottoscrittori dei contratti risponderanno direttamente degli eventuali contenziosi che dovessero insorgere.

La FIGH si riserva di partecipare con sponsor nazionali alle manifestazioni indette dalle Delegazioni Provinciali all'interno dell'attività promozionale, scolastica e giovanile.

15) SUPPORTO PROGETTUALE ED ORGANIZZATIVO

A mero titolo esemplificativo si riportano di seguito alcune indicazioni importanti per una buona organizzazione e la riuscita della manifestazione:

- 1) pubblicizzazione dell'evento attraverso manifesti e locandine;
- 2) informazione alla stampa locale ed all'Ufficio Stampa federale;
- 3) realizzazione di un servizio fotografico dell'evento;
- 4) realizzazione di riprese video relative all'evento;
- 5) organizzazione di attività collaterali quali, giochi, concorsi, attività ricreative, ecc.;
- 6) coinvolgimento delle scuole e dei genitori e famiglie.

16) PARTECIPAZIONE

Alle Manifestazioni Regionali categorie QUI-QUO-QUA (6-7-8- anni), TOPOLINO (9-10 anni) e PROPAGANDA (11-12 anni), categorie ufficiali del Settore Organizzazione Periferica e Attività Giovanile, possono partecipare tutti i soggetti indicati al punto 1. con una o più squadre, con le modalità indicate al punto 2..

17) ORGANIZZAZIONE

Fase Regionale (entro il 10.06.2004)

I Comitati Regionali in collaborazione con le Commissioni Tecniche Regionali e i Delegati Provinciali organizzano la Manifestazione Regionale con l'eventuale collaborazione di Società e/o Scuole, previo invio dei "progetti" alla FIGH-SOPASG compilando l'apposito modulo.

Al termine della manifestazione i Comitati Regionali invieranno alla FIGH la modulistica ed i tabulati delle società partecipanti all'Attività Promozionale 2003-2004 sia relativa alle fasi Provinciali sia relativa alla fase Regionale.

L'utilizzo del nome e/o marchio "TOPOLINO" debbono essere preventivamente autorizzate dalla FIGH-SOPASG per iscritto.

18) REGOLE DI GIUOCO

In relazione alle fasce d'età ed alle categorie è previsto un particolare programma di giuoco della pallamano.

QUI QUO QUA: Giocobase 4+1

TOPOLINO: Giocobase 4+1

PROPAGANDA: Giocobase 5+1

In via sperimentale viene proposta per la sola categoria PROPAGANDA maschile e femminile l'attività di MINI BEACH HANDBALL.

PROPAGANDA: Mini Beach Handball 3+1

Parallelamente all'attività di giuoco è determinante che siano proposti ai ragazzi momenti ludici polivalenti e prove di abilità che consentano sempre il confronto.

19) SPONSOR

I Comitati Regionali hanno la facoltà, sempre in linea con gli obiettivi e la filosofia della FIGH, di stabilire accordi di sponsorizzazione con aziende locali.

Il marchio e la tipologia degli eventuali sponsor partecipanti alle manifestazioni dovranno essere comunicati preventivamente alla FIGH che, valutata la compatibilità, provvederà a rilasciare l'autorizzazione.

Tutte le iniziative di sponsorizzazione e/o di collaborazione promo-pubblicitaria, non espressamente autorizzate dalla FIGH, non sono riconosciute valide ed i sottoscrittori dei contratti risponderanno direttamente degli eventuali contenziosi che dovessero insorgere.

La FIGH si riserva di partecipare con sponsor nazionali alle manifestazioni indette dalle Delegazioni Provinciali all'interno dell'attività promozionale, scolastica e giovanile.

20) SUPPORTO PROGETTUALE ED ORGANIZZATIVO

A mero titolo esemplificativo si riportano di seguito alcune indicazioni importanti per una buona organizzazione e la riuscita della manifestazione:

a) pubblicizzazione dell'evento attraverso manifesti e locandine;

- b) informazione alla stampa locale ed all'Ufficio Stampa federale;
- c) realizzazione di un servizio fotografico dell'evento;
- d) realizzazione di riprese video relative all'evento;
- e) organizzazione di attività collaterali quali, giochi, concorsi, attività ricreative, ecc.;
- f) coinvolgimento delle scuole e dei genitori e famiglie.

LE MANIFESTAZIONI NAZIONALI

“Attività Promozionale e Giovanile 2003-2004”

21) Le Manifestazioni Nazionali dell’Attività Promozionale e Giovanile

Le Manifestazioni Nazionali saranno preferibilmente organizzate alla fine di giugno ed inizio luglio 2004.

14° TROFEO TOPOLINO PALLAMANO

Riservato alle categorie dell’Attività Promozionale:

- a) **QUI-QUO-QUA**
Attività rivolta ai nati negli anni 1995-96-97 (1^a, 2^a e 3^a Elementare)
- b) **TOPOLINO**
Attività rivolta ai nati negli anni 1993-94 (4^a e 5^a Elementare)
- c) **PROPAGANDA**
Attività rivolta ai nati negli anni 1991-92 (1^a e 2^a Media)
Distinta per categorie femminili e maschili.

Il 14° TROFEO TOPOLINO PALLAMANO comporterà la disputa di incontri nel “Gioco Base”, gare e percorsi di abilità che saranno definiti e codificati dallo specifico regolamento.

Le modalità d’iscrizione, partecipazione, costi, località di svolgimento, modulistica, ecc. saranno oggetto di apposita circolare che sarà inviata sia ai Comitati Regionali, sia alle Delegazioni Provinciali, sia alle Società affiliate.

1° TROFEO TOPOLINO “MINI BEACH HANDBALL”

Riservato alle categorie dell’Attività Promozionale:

- c) **PROPAGANDA**
Attività rivolta ai nati negli anni 1991-1992 (1^a e 2^a Media)
Distinta per categorie femminili e maschili.

Il 1° TROFEO TOPOLINO “MINI BEACH HANDBALL” si svolgerà nello stesso periodo del 14° TROFEO TOPOLINO PALLAMANO e comporterà la disputa di incontri secondo quanto sarà definito e codificato dallo specifico regolamento.

Le società hanno la facoltà di utilizzare gli stessi atleti in entrambe le manifestazioni.

Le modalità d’iscrizione, partecipazione, costi, località di svolgimento, modulistica, ecc. saranno oggetto di apposita circolare che sarà inviata sia ai Comitati Regionali, sia alle Delegazioni Provinciali, sia alle Società affiliate.

TROFEO FEDERALE Under 14

Attività Giovanile rivolta alle squadre classificate dal 1° al 3° posto nel Campionato Regionale categoria Under 14 maschile e femminile.

Le modalità d’iscrizione, partecipazione, costi, località di svolgimento, modulistica, ecc. saranno oggetto di apposita circolare che sarà inviata sia ai Comitati Regionali, sia alle Delegazioni Provinciali, sia alle Società affiliate interessate.

TROFEO DELLE REGIONI

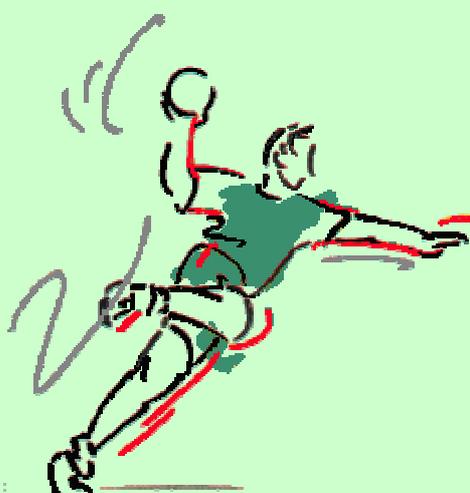
Attività Giovanile rivolta alle Rappresentative Regionali maschili (anni 1988-1989)

Le modalità d'iscrizione, partecipazione, costi, località di svolgimento, modulistica, ecc. saranno oggetto di apposita circolare che sarà inviata ai Comitati Regionali.

SCHEDA TECNICA

Attività Promozionale

2003 – 2004



Federazione Italiana Giuoco Handball

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO HANDBALL PALLAMANO

REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI PROVINCIALI e REGIONALI del TROFEO TOPOLINO PALLAMANO

Suggerimenti e Prove

Categoria QUI-QUO-QUA

- ❑ Gioco base 4+1
- ❑ Percorso
- ❑ Palla Re

Categoria TOPOLINO

- ❑ Gioco base 4+1
- ❑ Percorso
- ❑ Palla Meta

Categoria PROPAGANDA

- ❑ Gioco base 5+1
- ❑ Palla Meta
- ❑ Gara dei *“Rigori”* o gara di *“Precisione”*

FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO HANDBALL PALLAMANO

PROPOSTE PER LE CLASSIFICHE NELLE FASI PROVINCIALI e REGIONALI del TROFEO TOPOLINO PALLAMANO

Le proposte sia in merito alle attività, sia in merito alle classifiche sono puramente orientative. Nulla osta ad una diversa applicazione delle indicazioni fatto salvo il rispetto delle regole e dei programmi tecnici definiti

Ogni squadra appartenente ad una categoria sarà inserita in un gruppo rappresentato da un personaggio della Walt Disney e concorrerà alla vittoria dello stesso con le seguenti modalità:

Categoria QUI-QUO-QUA

- **Si sommano i punti conquistati da ogni squadra nelle partite del gioco base 4 + 1 ed i punti acquisiti nelle prove speciali.**
Sarà dichiarato vincitore del Trofeo TOPOLINO, Categoria QUI-QUO-QUA, il gruppo di squadre appartenenti al personaggio della Walt Disney che avrà totalizzato più punti.

Categoria TOPOLINO

- **Si sommano i punti conquistati da ogni squadra nelle partite del gioco base 4 + 1 ed i punti acquisiti nelle prove speciali.**
Sarà dichiarato vincitore del Trofeo TOPOLINO, Categoria TOPOLINO, il gruppo di squadre appartenenti al personaggio della Walt Disney che avrà totalizzato più punti.

Categoria PROPAGANDA maschile

- **Si sommano i punti conquistati da ogni squadra nelle partite del gioco base 5 + 1 ed i punti acquisiti nelle prove speciali.**
Sarà dichiarato vincitore del Trofeo TOPOLINO, Categoria PROPAGANDA maschile, il gruppo di squadre appartenenti al personaggio della Walt Disney che avrà totalizzato più punti.

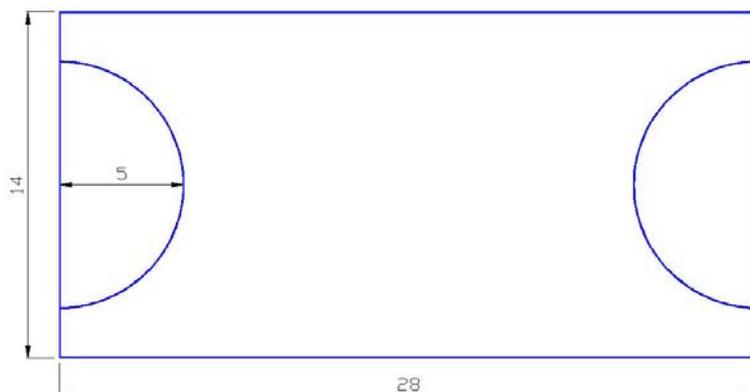
Categoria PROPAGANDA femminile

- **Si sommano i punti conquistati da ogni squadra nelle partite del gioco base 5 + 1 ed i punti acquisiti nelle prove speciali.**
Sarà dichiarato vincitore del Trofeo TOPOLINO, Categoria PROPAGANDA femminile, il gruppo di squadre appartenenti al personaggio della Walt Disney che avrà totalizzato più punti.

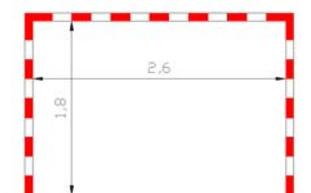
CATEGORIA QUI QUO QUA IL GIOCO BASE - 4 + 1

Il gioco codificato

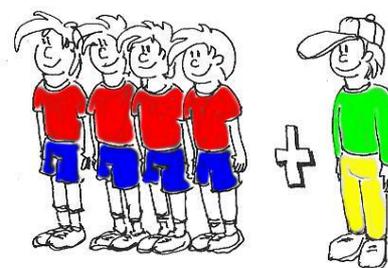
Età' Categoria QUI-QUO-QUA: (1° ciclo della Scuola Elementare)



Terreno di gioco



Le dimensioni devono essere di circa 14 metri di larghezza e 28 di lunghezza. L'area di porta ha forma di semicerchio con raggio di 5 metri (dal centro della porta). La porta è larga 2,60 e alta 1,80 metri.



Numero giocatori

Vengono utilizzati 4 giocatori di campo più il portiere.

Durata



2 tempi di 10 minuti

Palla



Numero 1 super soft.

Regole del gioco

Rispetto alle regole del gioco fondamentale viene introdotta la regola che il primo passaggio dopo la rimessa in gioco non può essere intercettato. Contemporaneamente il possessore di palla non può tirare direttamente in porta ma deve effettuare il passaggio. Quando si effettua la rimessa in gioco non si deve rispettare la distanza di 3 metri. E' per questo motivo che la linea di tiro franco non deve essere tracciata.

Punteggi

Vittoria: 5 punti
Pareggio: 2 punti
Sconfitta: 1 punto

Caratteristiche del gioco

Questa forma di gioco rappresenta una tappa fondamentale per l'apprendimento delle abilità motorie e la relativa applicazione in forma libera e creativa nel gioco della Pallamano.

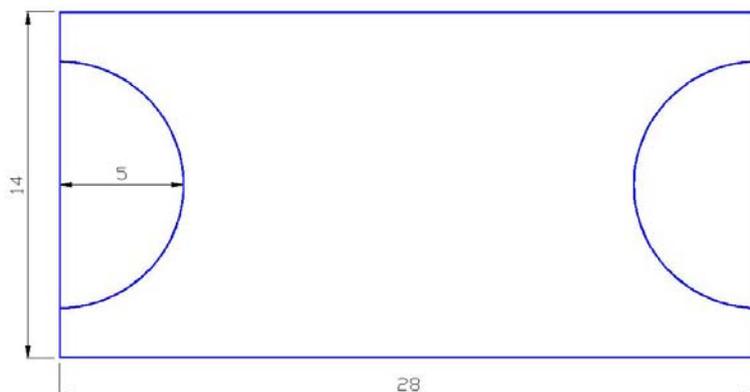
NON E' AMMESSA LA DIFESA SCHIERATA E LA MARCATURA AD UOMO FISSA.

CATEGORIA TOPOLINO

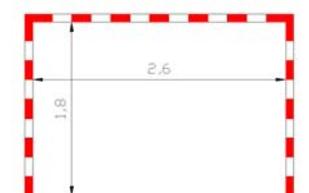
IL GIOCO BASE - 4 + 1

Il gioco codificato

Età' Categoria TOPOLINO: (2° ciclo della Scuola Elementare)



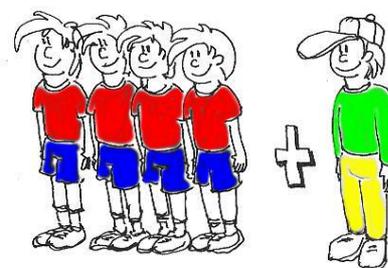
Terreno di gioco



Le dimensioni devono essere di circa 14 metri di larghezza e 28 di lunghezza. L'area di porta ha forma di semicerchio con raggio di 5 metri (dal centro della porta). La porta è larga 2,60 e alta 1,80 metri.

Numero giocatori

Vengono utilizzati 4 giocatori di campo più il portiere.



Durata



2 tempi di 10 minuti

Palla



Numero 1 super soft.

Regole del gioco

Rispetto alle regole del gioco fondamentale viene introdotta la regola che il primo passaggio dopo la rimessa in gioco non può essere intercettato. Contemporaneamente il possessore di palla non può tirare direttamente in porta ma deve effettuare il passaggio. Quando si effettua la rimessa in gioco non si deve rispettare la distanza di 3 metri. E' per questo motivo che la linea di tiro franco non deve essere tracciata.

Punteggi

Vittoria: 5 punti
Pareggio: 2 punti
Sconfitta: 1 punto

Caratteristiche del gioco

Questa forma di gioco rappresenta una tappa fondamentale per l'apprendimento delle abilità motorie e la relativa applicazione in forma libera e creativa nel gioco della Pallamano.

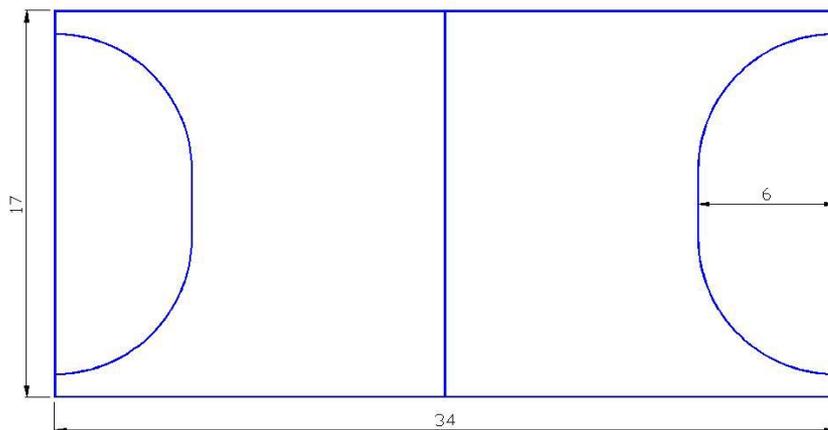
NON E' AMMESSA LA DIFESA SCHIERATA E LA MARCATURA AD UOMO FISSA.

CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE

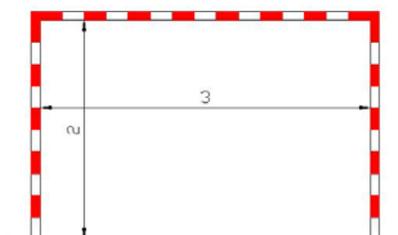
IL GIOCO BASE - 5 + 1

Il gioco codificato

Età Categoria PROPAGANDA:
11 – 12 anni (1/2^a media)



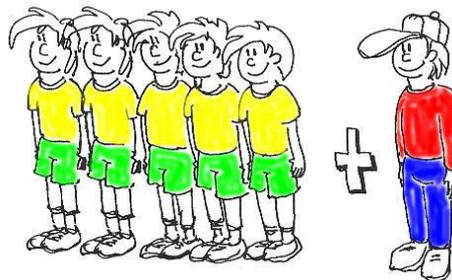
Terreno di gioco



Le dimensioni consigliate di 34 x 17 metri permettono progressivamente, tenendo conto delle capacità motorie dell'età di riferimento di avvicinarsi il più possibile al gioco fondamentale. L'area di porta ha forma di semicerchio con raggio di 6 metri (dal centro della porta). La porta è larga 3,00 metri e alta 2,00 metri.

Numero giocatori

Vengono utilizzati 5 giocatori campo più il portiere.



Durata



2 tempi di 15 minuti

Palla



Numero 2 super soft.

Regole del gioco

Si applicano le regole del gioco della Pallamano (3 passi, 3 secondi, 3 metri, ecc..). Non è ammessa la marcatura ad uomo fissa.

Punteggi

Vittoria: 5 punti
Pareggio: 2 punti
Sconfitta: 1 punto

Caratteristiche del gioco

Vengono introdotti i primi concetti dei ruoli e delle posizioni di gioco. Il gioco diventa più complesso, infatti presuppone una prima forma di gioco organizzato. La difesa, dovrà essere disposta su due linee e potrà essere diversificata in base alla disposizione dell'attacco:

- 2 : 3 nel caso l'attacco utilizzi il Pivot
- 3 : 2 nel caso l'attacco non utilizzi il Pivot

CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE MINI BEACH HANDBALL

Il gioco codificato

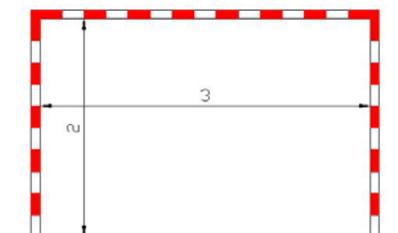


Età

Categoria PROPAGANDA: 11 – 12 anni (1/2^a media)

Terreno di gioco

Le dimensioni consigliate di 24 x 12 metri permettono progressivamente, tenendo conto delle capacità motorie dell'età di riferimento di avvicinarsi il più possibile al gioco fondamentale. L'area di porta ha forma di rettangolo con base di 10 metri ed altezza di 6 metri. La porta è larga 3,00 metri e alta 2,00 metri.



Numero giocatori

Vengono utilizzati 3 giocatori di campo più il portiere.



Durata

2 tempi di 10 minuti

Palla



Numero 2 super soft.

Regole del gioco

Si applicano le regole del gioco dell' Handball Beach

Punteggi

Vittoria della gara: 2 punti
Vittoria in almeno un set : 1 punto
Sconfitta: 0 punti

Caratteristiche del gioco

Vengono introdotti concetti di intercambiabilità dei ruoli e delle posizioni di gioco. Il gioco diventa più complesso, infatti presuppone una prima forma di gioco organizzato. La difesa, potrà essere disposta in piena libertà dagli allenatori.

CATEGORIA QUI – QUO – QUA PALLA AL RE

Il gioco codificato

Due squadre di 5 ragazzi si fronteggiano su un terreno di gioco rettangolare di circa 10 x 20 metri. Due linee parallele a quella di fondo campo e distanti da essa 5 metri, delimitano le due zone franche.

Due tappeti o due panchette vengono poste al centro di ogni linea che delimita la zona franca. Al di sopra di essi si pone un ragazzo che rappresenta il re di ogni squadra. Durante il gioco i bambini devono cercare di passare la palla al proprio re che si trova sul materasso della metà campo opposta e difeso dagli avversari. Il passaggio al re può essere eseguito solo dall'interno della propria zona franca, quindi da dietro il trono, e dà diritto alla conquista di un punto.

Se la palla esce dal terreno di gioco viene rimessa in gioco da un giocatore della squadra avversaria appoggiando un piede sulla linea corrispondente al punto di uscita della palla.

Chi effettua il passaggio al re lo sostituisce.

E' permesso

Spostarsi liberamente sul terreno di gioco senza nessun limite.

Non è permesso

Palleggiare, non si possono eseguire più di 3 passi con la palla in mano, non è consentito toccare, spingere o trattenere sia il re che i gli avversari.

Durata

2 tempi di 10 minuti

Punteggi

Vittoria: 5 punti
Pareggio: 2 punti
Sconfitta: 1 punto

Osservazioni

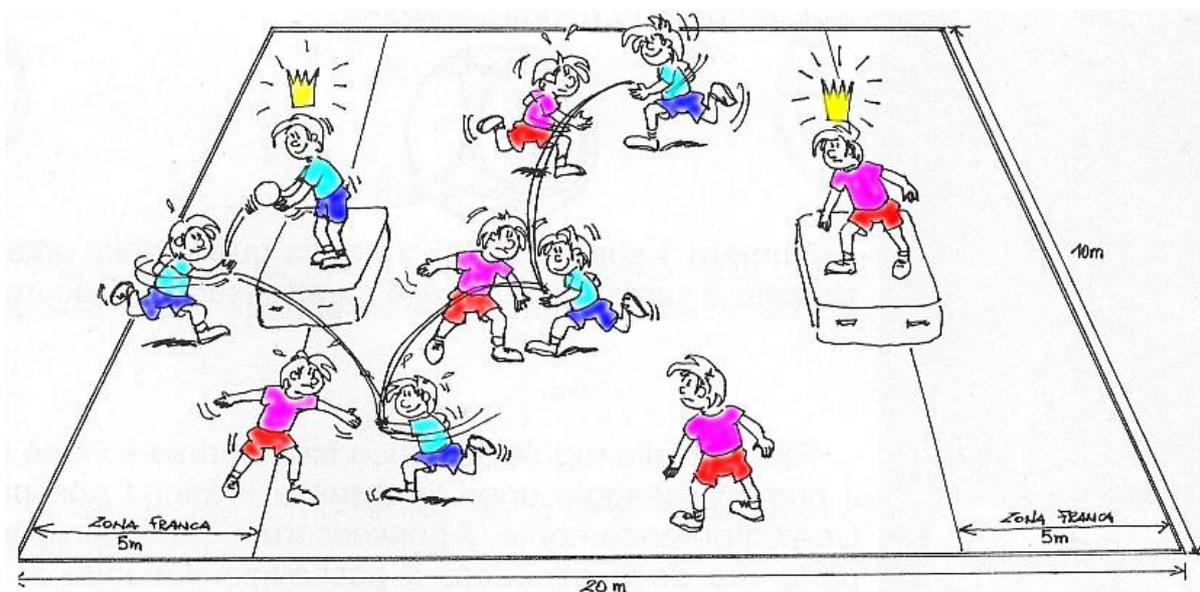
Evitare i contatti tra i ragazzi e pretendere il rispetto delle regole.

Esecuzione

A squadre.

Materiale

Una palla, due materassi o panchette, casacche.



CATEGORIA TOPOLINO

PALLA META

Il gioco della “Palla Meta” è un gioco semplice, dinamico e di facile apprendimento. Esso può essere giocato anche all’aperto o in un prato, per allestire il terreno di gioco sono sufficienti 6 cerchi.

Definire un rettangolo di gioco, 18 – 28 metri di lunghezza e 9 – 16 metri di larghezza (si può utilizzare il campo di pallavolo, il campo da basket o semplicemente due linee di fondo campo), individuare le due linee di fondo campo. Disporre sei cerchi, tre da una parte e tre dall’altra, un metro oltre le linee di fondo campo distanziati uno dall’altro in modo omogeneo in relazione alla lunghezza della linea (se non sono presenti le linee di fondo si assume come spazio di gioco quello tra le due righe di cerchi).

Due squadre di cinque ragazzi/e si confrontano sul terreno di gioco tra le due linee di fondo. L’obiettivo del gioco è quello di fare arrivare la palla ad un proprio compagno che si è portato, preventivamente, dentro ad uno dei cerchi posti dietro la linea di fondo della squadra avversaria. Qualunque componente della squadra può andare dentro ai cerchi, si possono occupare uno o più cerchi contemporaneamente e uno stesso giocatore si può spostare da un cerchio all’altro senza limiti. In caso di “meta” la palla viene lasciata a terra e passa alla squadra avversaria che tenterà a sua volta di fare meta. Quando la squadra non è in possesso di palla nessuno dei giocatori può sostare dentro i cerchi.

Per il gioco valgono le regole base della pallamano. Non si possono fare più di tre passi con la palla in mano, non si può trattenere la palla più di tre secondi, inoltre è ammesso un solo palleggio durante il possesso di palla (questo per sensibilizzare all’azione tecnica caratteristica della pallamano dei “tre passi, un palleggio, tre passi” prima di passare la palla). Chi è senza palla non può trattenere, spingere, e tanto meno strappare la palla dalle mani dell’avversario. Ogni scorrettezza comporta l’esclusione di 1 minuto dal gioco.

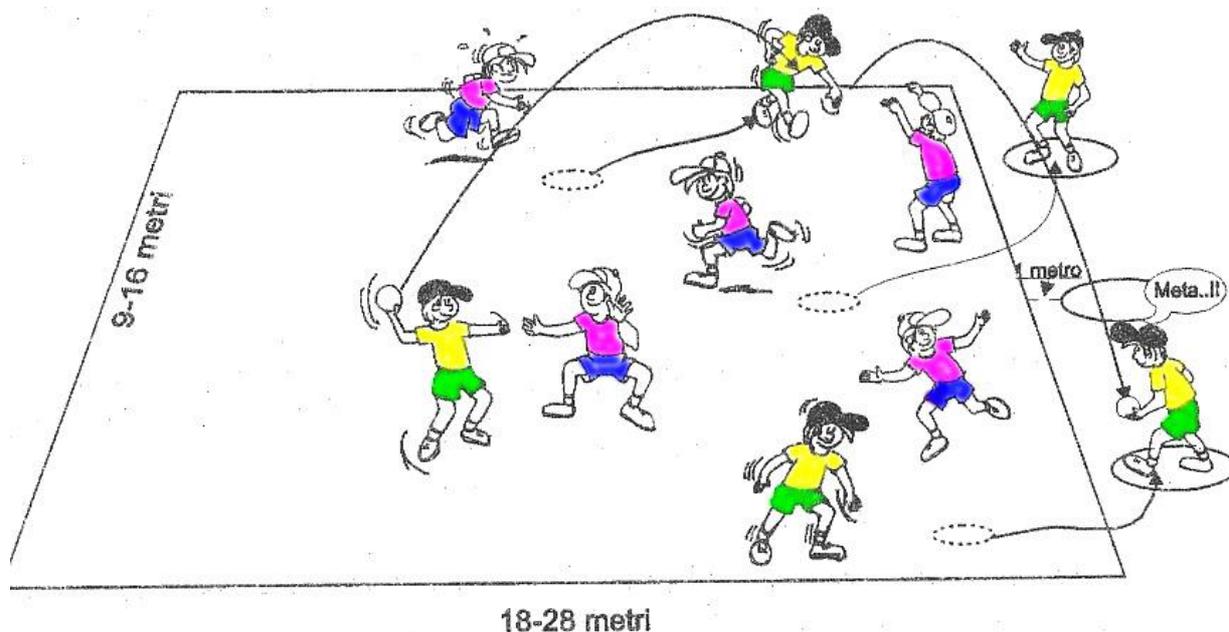
Ogni squadra è composta da 8 giocatori, cinque giocano e tre sono di riserva, ad ogni meta subita si deve effettuare una sostituzione.

La partita si articola in 2 tempi di 10 minuti ciascuno.

Vince la squadra che ha effettuato il maggior numero di “mete”.

Punteggi

Vittoria:	5 punti
Pareggio:	2 punti
Sconfitta:	1 punto



CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE PALLA META

Il gioco della “**Palla Meta**” è un gioco semplice, dinamico e di facile apprendimento. Esso può essere giocato anche all’aperto o in un prato, per allestire il terreno di gioco sono sufficienti 6 cerchi.

Definire un rettangolo di gioco, 18 – 28 metri di lunghezza e 9 – 16 metri di larghezza (si può utilizzare il campo di pallavolo, il campo da basket o semplicemente due linee di fondo campo), individuare le due linee di fondo campo. Disporre sei cerchi, tre da una parte e tre dall’altra, un metro oltre le linee di fondo campo distanziati uno dall’altro in modo omogeneo in relazione alla lunghezza della linea (se non sono presenti le linee di fondo si assume come spazio di gioco quello tra le due righe di cerchi).

Due squadre di cinque ragazzi/e si confrontano sul terreno di gioco tra le due linee di fondo. L’obiettivo del gioco è quello di fare arrivare la palla ad un proprio compagno che si è portato, preventivamente, dentro ad uno dei cerchi posti dietro la linea di fondo della squadra avversaria. Qualunque componente della squadra può andare dentro ai cerchi, si possono occupare uno o più cerchi contemporaneamente e uno stesso giocatore si può spostare da un cerchio all’altro senza limiti. In caso di “meta” la palla viene lasciata a terra e passa alla squadra avversaria che tenterà a sua volta di fare meta. Quando la squadra non è in possesso di palla nessuno dei giocatori può sostare dentro i cerchi.

Per il gioco valgono le regole base della pallamano. Non si possono fare più di tre passi con la palla in mano, non si può trattenere la palla più di tre secondi, inoltre è ammesso un solo palleggio durante il possesso di palla (questo per sensibilizzare all’azione tecnica caratteristica della pallamano dei “tre passi, un palleggio, tre passi” prima di passare la palla). Chi è senza palla non può trattenere, spingere, e tanto meno strappare la palla dalle mani dell’avversario. Ogni scorrettezza comporta l’esclusione di 1 minuto dal gioco.

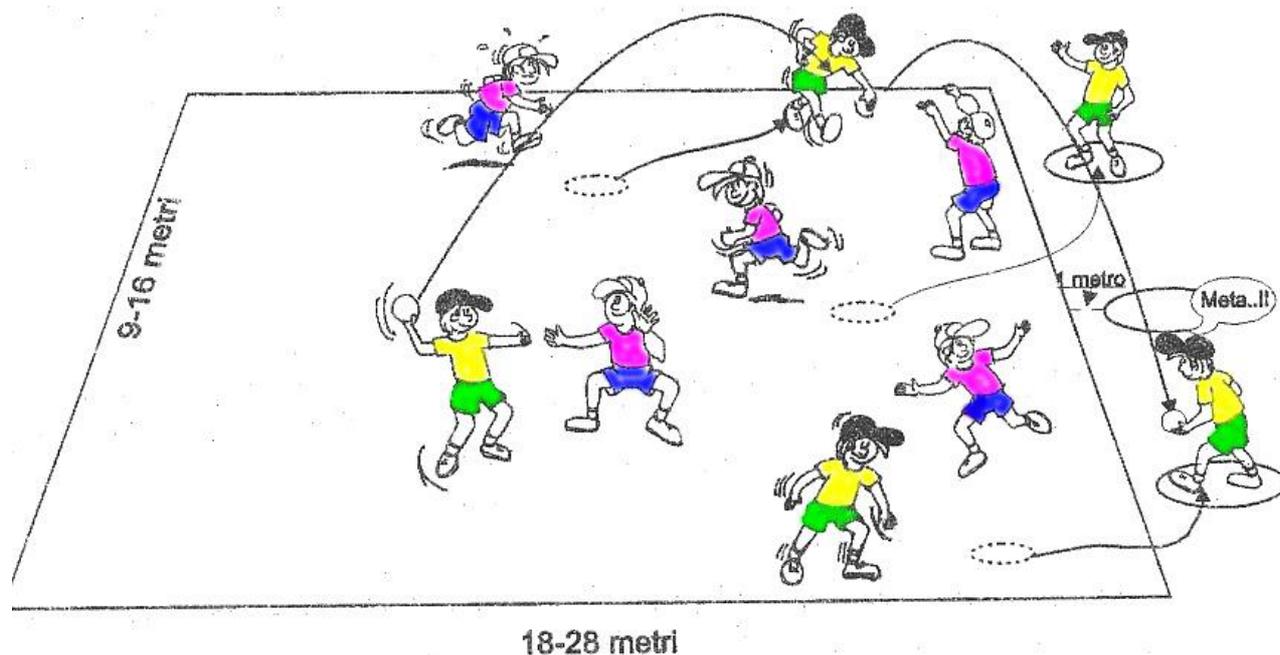
Ogni squadra è composta da 8 giocatori, cinque giocano e tre sono di riserva, ad ogni meta subita si deve effettuare una sostituzione.

La partita si articola in 2 tempi di 10 minuti ciascuno.

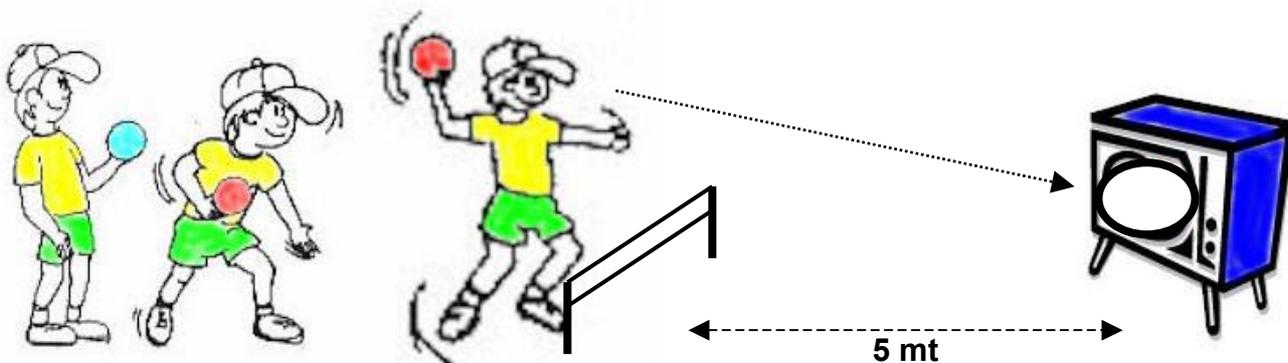
Vince la squadra che ha effettuato il maggior numero di “mete”.

Punteggi

Vittoria:	5 punti
Pareggio:	2 punti
Sconfitta:	1 punto



CATEGORIA QUI – QUO – QUA PERCORSO: STAFFETTA MAMMA T.V.



Il gioco codificato

La staffetta consiste nel tirare una pallina da tennis in un foro di 50 cm. Di diametro in uno scatolone posto a 5 metri di distanza (ostacolino over).

Ogni squadra avrà a disposizione 30 lanci.

I ragazzi si sistemano in fila indiana, ognuno con una pallina in mano. Ogni ragazzo effettua un lancio e poi si sposta a fine coda, lasciando il posto ad un altro compagno. Tutti i ragazzi devono tirare le palline nello scatolone. Si assegna una stringa di partenza che deve essere mantenuta ad ogni giro.

Vince la squadra che avrà fatto entrare nello scatolone il maggior numero di palline da tennis.

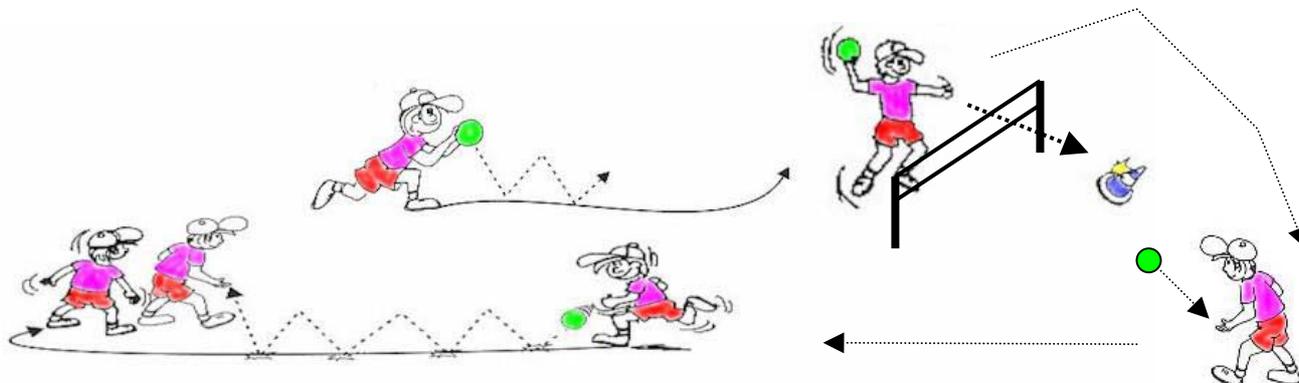
Punteggi

Vittoria:	5 punti
Pareggio:	2 punti
Sconfitta:	1 punto

Materiale

30 palline da tennis, due ostacolini over, due scatoloni in legno con foro di 50 cm.

CATEGORIA TOPOLINO PERCORSO DI DESTREZZA



Il gioco codificato

Il percorso inizia con una fase di palleggio e si conclude con un tiro in appoggio mirato su un cono (posto a mt 5,00 di distanza) che dovrà essere colpito o spostato.

Dopo il tiro la palla sarà recuperata da parte di un ragazzo/a posto dietro al cono il/la quale dovrà spostarsi in palleggio verso la propria fila e dovrà eseguire un passaggio al ragazzo/a capo fila.

Ogni squadra esegue 30 tiri.

Tutti i ragazzi componenti la squadra dovranno partecipare al percorso e spostarsi nelle varie posizioni dello stesso.

Si stabilisce:

- Il punto di partenza che deve essere mantenuta ad ogni giro;
- Il limite di tiro;
- La posizione del cono.

Vince chi abbatte più volte il cono.

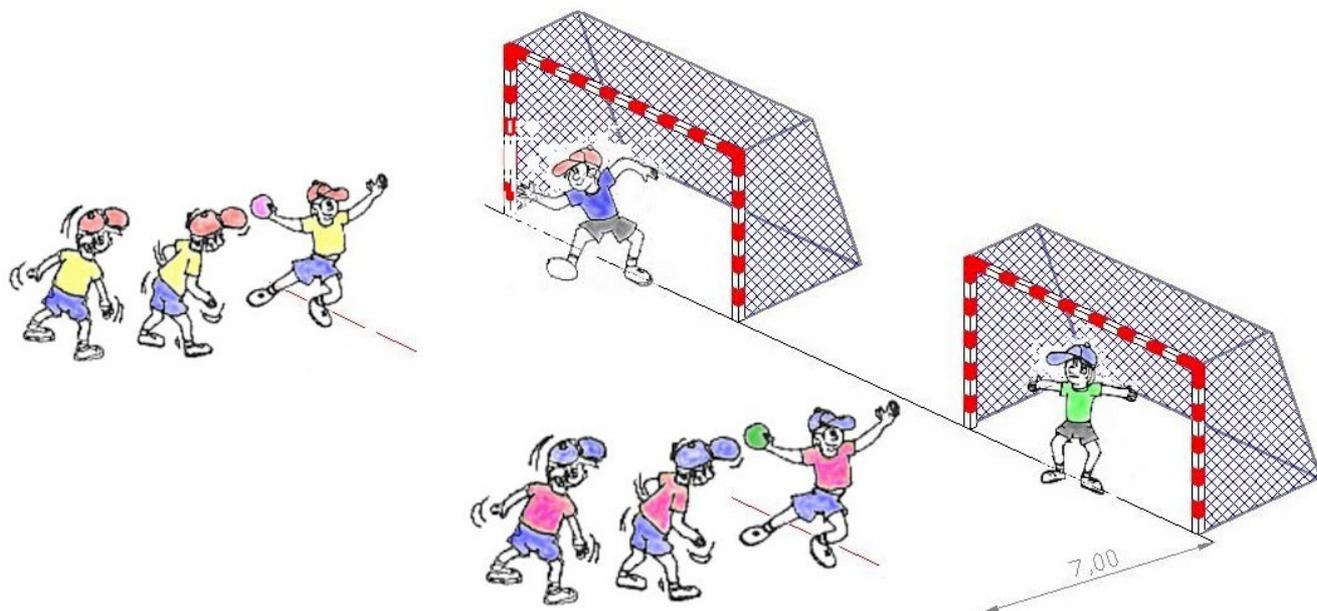
Punteggi

Vittoria: 5 punti
Pareggio: 2 punti
Sconfitta: 1 punto

Materiale

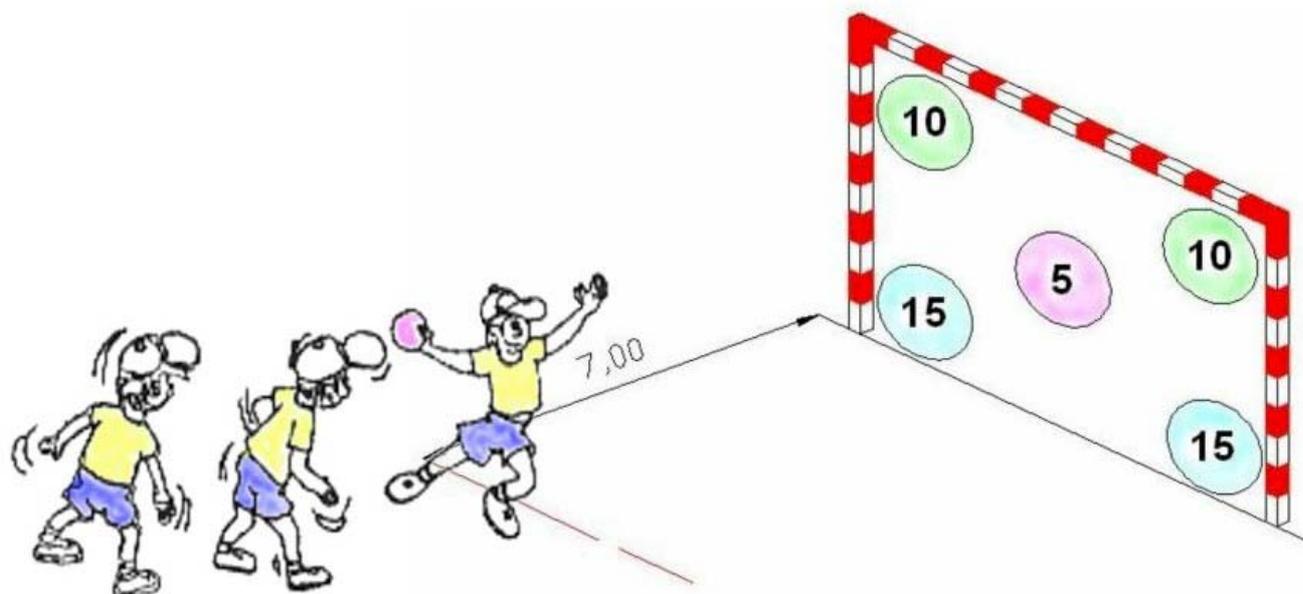
2 coni, due ostacolini over, 2 palloni.

CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE GARA DEI RIGORI



- La squadra si dispone dietro ad una linea, lunga un metro e distante 7 metri dalla porta.
- A turno i giocatori tirano in porta cercando di fare gol.
- Il confronto avviene su 3 manche di 20 rigori per manche.
- Nell'ambito della stessa manche ogni dieci rigori si effettua cambio di squadra.
- In porta si pone un portiere della squadra opposta, che deve essere sostituito dopo dieci tiri, quindi al cambio di turno.
- Alla squadra vincente di manche vengono assegnati tre punti, alla perdente un punto.
- Le squadre devono essere composte da un minimo di 6 ragazzi che tirano i rigori, più due portieri.
- E' bene utilizzare due palle per evitare lunghe perdite di tempo nell'aspettare il recupero della palla.
- E' consigliabile un adeguato riscaldamento agli arti superiori prima di iniziare la gara.

CATEGORIA PROPAGANDA MASCHILE E FEMMINILE GARA DI PRECISIONE



- La squadra, composta da 8 giocatori, si dispone dietro ad una linea distante 7 mt. dalla porta.
- A turno i giocatori tirano la palla attraverso i fori della porta.
- Il confronto avviene su 2 manches.
- Ogni giocatore effettua 5 tiri per manche.
- Alla squadra vincente di manche, vengono assegnati tre punti, alla perdente un punto.
- Nel caso di parità, al termine della manche, vengono effettuati 5 tiri per squadra da un giocatore qualsiasi, fino alla determinazione della squadra vincente.
- E' consigliabile un adeguato riscaldamento agli arti superiori prima di iniziare la gara.



MINI BEACH HANDBALL – LE REGOLE DEL GIOCO

COSA SERVE ?

- un campo da gioco
- una palla di gomma non scivolosa

CHI GIOCA ?

- squadre maschili, femminili o miste
- 3 giocatori + 1 portiere
- fino a 4 sostituzioni

COME SI GIOCA ?

- usando le mani
- lasciano la palla a terra o rotolandola (max 3 secondi)
- è permesso tuffarsi
- non si deve entrare nell'area di porta

COME SI DISPUTA LA GARA ?

- 2 tempi da 10 minuti
- 5 minuti di pausa fra i due tempi
- ciascun tempo decreta un vincitore !
-e se finisce in parità il tempo ?
- si applica la regola del GOLDEN GOAL
- la prima squadra che segna vince !



..... E I TIRI ?

La rimessa in gioco avviene:

- dove la palla ha superato la linea laterale oppure a 1 metro dalla linea di porta
- all'intersezione della linea dell'area di porta (se la palla supera la linea laterale dell'area di porta)

Il tiro franco avviene:

- come minimo a 1 metro dalla linea dell'area di porta avversaria

Il tiro dai 6 metri avviene:

- quando una occasione da goal viene interrotta (= 2 punti)

..... E LE SANZIONI ?

- il giocatore punito deve lasciare il campo
- il giocatore può rientrare quando il possesso della palla è passato alla sua squadra
- la seconda sospensione = squalifica

COME SI ASSEGNANO I PUNTI ?

- ▶ goal regolare = 1 punto
- ▶ goal spettacolari = 2 punti
- ▶ goal al volo
- ▶ goal segnati dal portiere
- ▶ tiri dai 6 metri

CHI VINCE ?

- ▶ la squadra con più tempi vinti
- ▶ quando vinci un tempo ?
- ▶ vincere 1 tempo = vincere un punto
- ▶ vincere 2 tempi = vittoria
- ▶ un pareggio ?? = UNO CONTRO IL PORTIERE
(ciascuna squadra vince un tempo)

UNO CONTRO IL PORTIERE

CHI GIOCA "UNO CONTRO IL PORTIERE" ?

- ▶ entrambi i portieri ed un giocatore
- ▶ ogni squadra ha 5 possibilità (5 giocatori diversi)
- ▶ le squadre giocano a turno

COSA VA RICORDATO ?

- ▶ la palla non può toccare terra
- ▶ gli attaccanti non possono violare le regole
(= azione nulla!)
- ▶ il portiere non può violare le regole
(= tiro dai 6 metri)

COME SI GIOCA ?

- ▶ entrambi i portieri stanno sulla linea di porta
- ▶ il giocatore tiene un piede sulla linea dell'area di porta
- ▶ il giocatore passa la palla al portiere
- ▶ i portieri possono muoversi
- ▶ (il portiere con la palla deve stare nella sua area)

CHI VINCE ?

- ▶ la squadra che conquista più punti
- ▶ un pareggio ? = si procede ad oltranza
(si ripete la procedura fino ad avere un vincitore)
- ▶ VINCITORE = la 1ª squadra che, ad uguale numero di azioni, ha 1 goal di vantaggio
- ▶ dopo UNO CONTRO IL PORTIERE il risultato = 2:1

QUALI SONO LE POSSIBILITA' ?

(tutto entro 3 secondi !!!)

- ▶ il portiere tira direttamente in porta tentando di fare goal
- ▶ il portiere passa la palla al giocatore che corre verso la porta avversaria
- ▶ il giocatore tira in porta tentando di fare goal

