

# Federazione Italiana Giuoco Handball



**PALLAMANO**  
DISCIPLINA OLIMPICA

Segreteria Generale

Roma, 30 novembre 2018

Circolare n. 102/2018

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

Oggetto: *Regolamento di giuoco Attività Promozionale 2018/19.*

Si comunica che il Regolamento di giuoco per l'attività promozionale 2018/19 viene pubblicato in data odierna sul sito internet della Federazione, all'indirizzo [www.figh.it](http://www.figh.it), nell'area "Scuola e Promozione" sulla homepage, ed è altresì allegato alla presente circolare.

Le relative procedure di tesseramento on-line sono già presenti nella stessa pagina, come da precedente Circolare n. 89 del 20 settembre 2018.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale  
Adriano Ruocco



# Attività Promozionale

## Regolamento di gioco



## Obiettivi

Le variazioni del regolamento proposte per l'attività promozionale ha lo scopo di accompagnare l'apprendimento tecnico-tattico e lo sviluppo del pensiero di gioco (tattica) del bambino in modo armonico verso l'attività agonistica.

Le semplificazioni regolamentari e l'inserimento di modalità operative obbligatorie permetteranno un maggiore sviluppo motorio, tecnico e tattico.

La **difesa su due linee** e la **difesa a uomo** rappresentano il fulcro dell'aspetto metodologico dell'attività promozionale in quanto permettono ai principianti l'acquisizione di esperienze di successo, sviluppano il gioco in profondità e ampiezza, favorendo un gioco libero e creativo sia in attacco che in difesa.

Vi è una grande differenza, attaccare contro una difesa offensiva o una difensiva. La difesa, con i suoi aspetti di gioco, stabilisce quale spazio, posizione o possibilità d'azione si ha per lo svolgimento dell'attacco. L'attacco deve rispondere.

La difesa pertanto esercita e permette lo sviluppo dell'attacco. Una difesa troppo forte lo inibisce. Pertanto una difesa basata sulla prestazione fisica su una linea non permette lo sviluppo del gioco d'attacco (tattica individuale e di gruppo) perché l'attacco deve rispondere con capacità fisiche (forza di salto e forza di tiro) che ancora non possiede per effetto della giovane età.

Nella difesa su due linee ci sono solo vantaggi, quindi una difesa offensiva ...

... **stimola** l'attaccante ad un gioco di movimento per ricevere la palla

... **crea** situazioni di gioco che portano più facilmente al successo

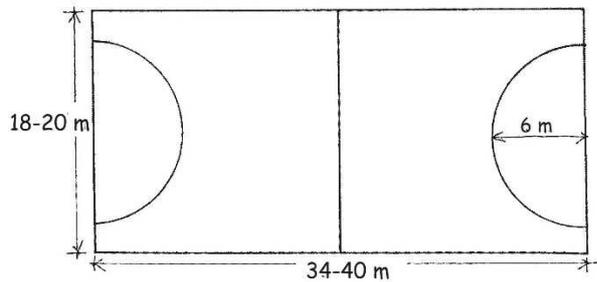
... **rileva** gli aspetti di gioco su cui lavorare per migliorare

... **sviluppa** lo spirito d'iniziativa e la creatività del gioco

... **permette** un gioco più rapido che si orienta verso il gioco della moderna pallamano

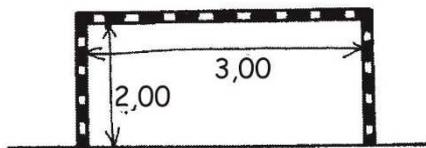
## Under 13 REGIONALE 6+1

### ► Il Terreno di gioco



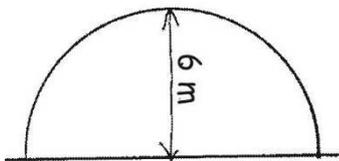
Lunghezza: 34-40 m.  
Larghezza: 18-20 m.

### ► La porta



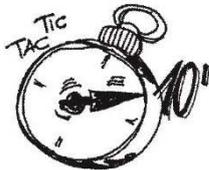
Altezza: 2 m.  
Larghezza: 3 m.

### ► L'area di porta



Diametro: 6 m

### ► Durata dell'incontro



4 tempi di 10' ciascuno

Intervallo:

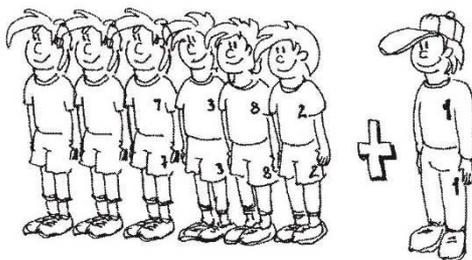
- tra il 1°-2° quarto e 3°-4° quarto: 1'
- tra il 2°-3° quarto: 5'

### ► Il pallone



n° 1

### ► I giocatori



6 giocatori più il portiere.

Le squadre possono essere maschili, femminili o miste.

Possono essere schierati al massimo 16 giocatori.

### ► L'inizio del gioco

Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nei successivi quarti viene alternata la squadra che inizia il gioco.

### ► Rimessa in gioco

- Dopo la realizzazione di una rete la palla viene rimessa in gioco da metà campo.
- In caso di rimessa in gioco dopo un tiro, un attaccante non può essere preso in consegna da un difensore già nella propria metà campo e seguito per tutto il campo in quanto si configura come un marcamento a uomo, anche se il difensore dovesse rientrare, successivamente, in un sistema difensivo organizzato. Questo è permesso solo nel terzo tempo.

### ► Time-out

Possono essere richiesti 2 time-out per gara: uno nei primi due quarti e uno nei secondi due.

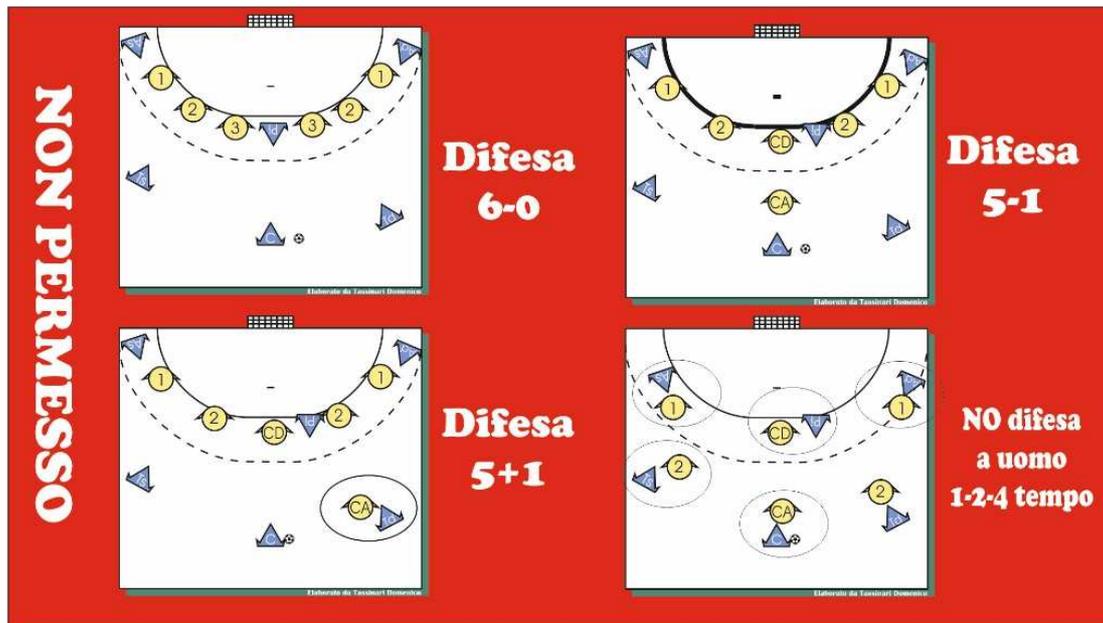
### ► Disposizioni particolari di gioco

- Valgono le regole generali del gioco fondamentale: 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco.
- In assenza della linea dei 9 metri il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce. In questo caso, però, il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.
- Il gioco deve stimolare nel ragazzo capacità di iniziativa, pertanto sono da evitare, assolutamente, organizzazione difensiva su una linea sola.
- Si possono utilizzare difese **a zona** su due o più linee secondo le indicazioni esemplificate dallo schema che segue, ovvero: **difesa 3-3**, **difesa 3-2-1**, **difesa 4-2** e la **difesa a uomo a tutto campo solo in occasione del terzo tempo di gioco**. **Difendere a zona** significa che al difensore debba essere assegnato uno spazio "da controllare" in una determinata zona di campo in cui vi è un avversario. Se quest'ultimo cambia posizione il difensore non deve seguirlo nei suoi spostamenti ma deve restare nella zona assegnata (**prendere-dare in consegna**). Inoltre il **raggio d'azione** dei difensori si deve limitare agli 11-12 metri di profondità e non sino alla linea di metà campo o oltre.



Le seguenti difese sono vietate:

- la difesa 6-0,
- la difesa 5-1,
- la difesa 5+1
- la difesa a uomo (nel 1°-2°-4° quarto).



- Sono vietate, altresì, marcature individualizzate di singoli giocatori tranne che nel terzo tempo
- **Il terzo quarto deve essere giocato con marcamento a uomo a tutto campo.**

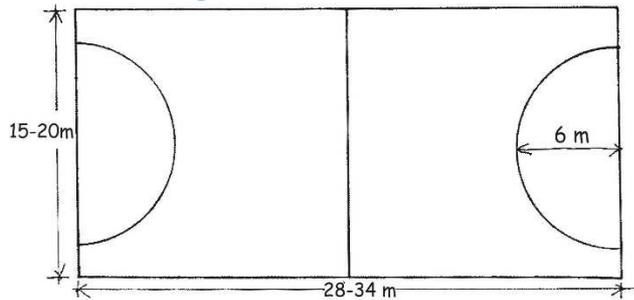
#### ► Sanzioni

- Se viene organizzata una manifestazione con più squadre partecipanti (torneo o concentramento) viene nominato dalla società organizzatrice un **Responsabile Tecnico della manifestazione** che avrà il compito di "supervisore" del rispetto delle disposizioni particolari. Nel caso rilevi il mancato osservanza delle disposizioni particolari indicate, lo segnala all'arbitro che richiamerà l'allenatore al rispetto delle disposizioni. Nel caso di un comportamento reiterato verrà assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria.
- Nel caso di manifestazione nazionale, il ruolo sarà svolto dal **Commissario di campo**.
- Se si tratta di unica gara da disputare il ruolo sarà svolto da un membro della società ospitante. Tale ruolo non potrà essere svolto da chi è iscritto a referto.
- Le **esclusioni temporanee** sono di 1'.

### UNDER 13 PROMOZIONALE 5 + 1

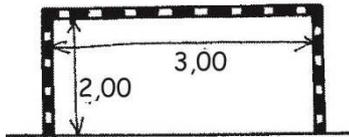
Si possono organizzare anche manifestazioni regionali, in relazione al livello di prestazione e all'esperienza di gioco utilizzando la formula del 5+1.

### ► Il Terreno di gioco



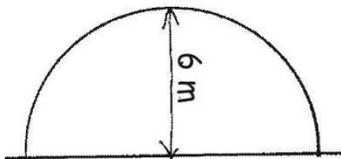
Lunghezza: 28-34 m.  
Larghezza: 15-20 m.

### ► La porta



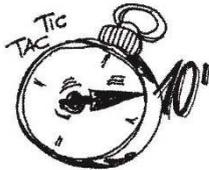
Altezza: 2,00 m.  
Larghezza: 3,00 m.

### ► L'area di porta



Diametro: 6 m

### ► Durata dell'incontro



4 tempi di 8'/10' ciascuno.  
In un torneo devono essere garantiti almeno 50' di gioco per bambino.

Intervallo:

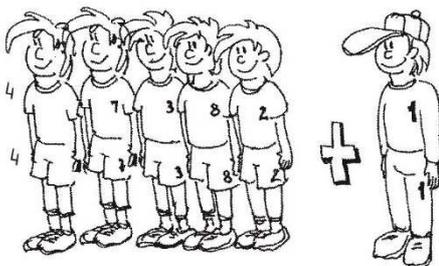
- tra il 1°-2° quarto e 3°-4° quarto: 1'
- tra il 2°-3° quarto: 5'

### ► Il pallone



n° 1 soft o super soft

### ► I giocatori



6 giocatori più il portiere.  
Le squadre possono essere maschili, femminili o miste.  
La squadra può essere composta da 8/10 giocatori.

### ► Time-out

Possono essere richiesti 2 time-out per gara: uno nei primi due quarti e uno nei secondi due

### ► Disposizioni particolari di gioco

In generale valgono le disposizioni del 6+1 Regionale.

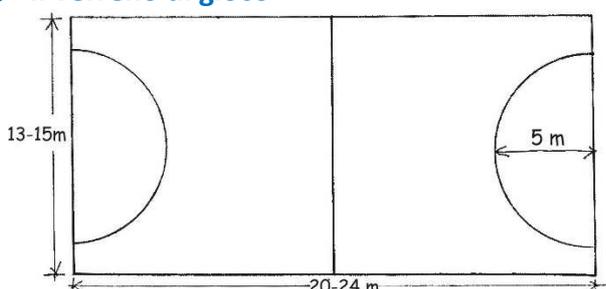
- Valgono le regole del gioco fondamentale: 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco.
- In assenza della linea dei 9 metri, il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va eseguito dal punto dove è stato subito il fallo. In questo caso, però, **il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.**
- Il gioco deve stimolare nel ragazzo capacità di iniziativa, pertanto sono da evitare, assolutamente, organizzazione difensiva su una linea sola.
- Si possono utilizzare difese **a zona** su due linee ovvero la **difesa 3-2**.
- **Difendere a zona** significa che al difensore debba essere assegnato uno spazio "da controllare" in una determinata zona di campo in cui vi è un avversario. Se quest'ultimo cambia posizione il difensore non deve seguirlo nei suoi spostamenti ma deve restare nella zona assegnata (**prendere-dare in consegna**). Inoltre il **raggio d'azione** dei difensori si deve limitare agli 11-12 metri di profondità e non sino alla linea di metà campo o oltre.
- In caso di rimessa in gioco dopo un tiro, un attaccante non può essere preso in consegna da un difensore già nella sua metà e seguito per tutto il campo in quanto si configura come un marcamento a uomo, anche se il difensore dovesse, successivamente, rientrare in un sistema difensivo più organizzato. Questo è permesso solo nel terzo tempo.

Le seguenti difese sono vietate:

- la difesa 5-0
  - la difesa 4-1
  - la difesa 4+1
  - la difesa a uomo (nel 1°-2°-4° tempo).
- Sono vietate, altresì, marcature individualizzate di singoli giocatori tranne che nel terzo tempo
  - **Il terzo quarto deve essere giocato con marcamento a uomo a tutto campo**

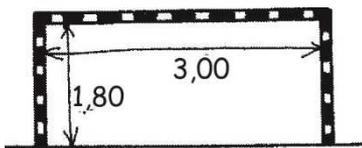
## UNDER 11

### ► Il Terreno di gioco



Lunghezza: 20-24 m.  
Larghezza: 13-15 m.

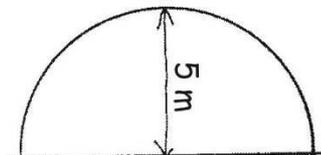
► La porta



Altezza: 1,80 m.

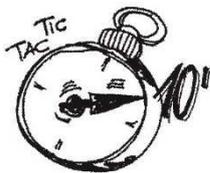
Larghezza: 3,00 m.

► L'area di porta



Diametro: 5 m

► Durata dell'incontro



3 tempi di 8'/10' ciascuno.

In un torneo devono essere garantiti almeno 30' di gioco per bambino.

Intervallo:

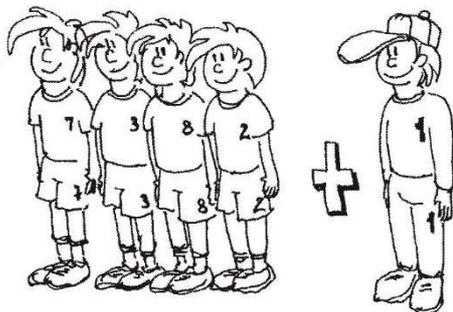
- tra il 1°-2° quarto: 1'
- tra il 2°-3° quarto: 5'

► Il pallone



n° 0 soft o super soft

► I giocatori



4 giocatori più il portiere.

Le squadre possono essere maschili, femminili o miste.

La squadra può essere composta da 6/8 giocatori.

► L'inizio del gioco

Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nei successivi terzi viene alternata la squadra che inizia il gioco.

► Rimessa in gioco

- Nella rimessa in gioco della palla dopo un'infrazione o un fallo, il primo passaggio non può essere intercettato

- Dopo la realizzazione di una rete la palla viene rimessa in gioco dal portiere. Il passaggio al primo giocatore di campo, **il più vicino alla propria area di porta**, non può essere intercettato.

#### ► Sanzioni

- Le **esclusioni temporanee** sono di 1'.

#### ► Time-out

- Non sono permessi

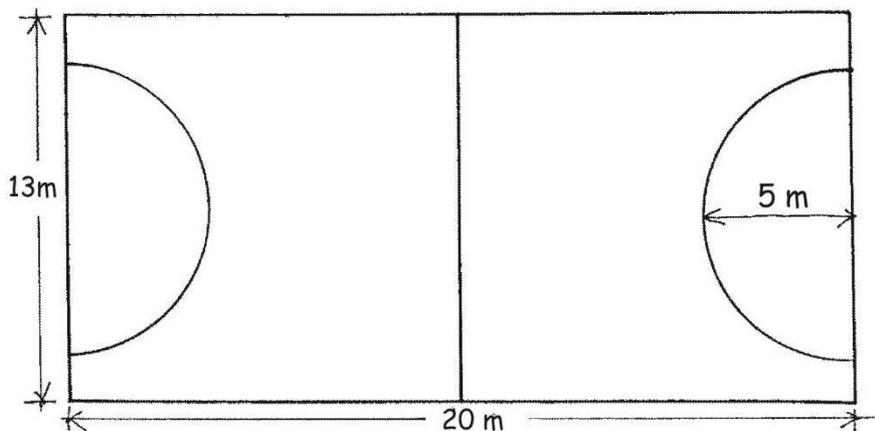
#### ► Disposizioni particolari di gioco

Valgono le regole generali del gioco fondamentale; 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco. In assenza della linea dei 9 metri, il tiro franco, su fallo vicino all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce. In questo caso, però, il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.

Questa deve essere interpretata come una forma di gioco libero, pertanto sono da evitare, assolutamente, organizzazione difensiva su una linea sola o marcature individualizzate. In attacco viene introdotta la figura del giocatore che si muove all'interno delle linee difensive (pivot) sia come figura fissa o dinamica.

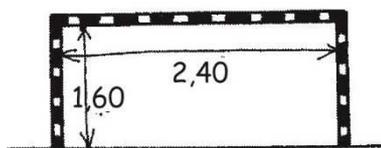
## UNDER 9

#### ► Il Terreno di gioco



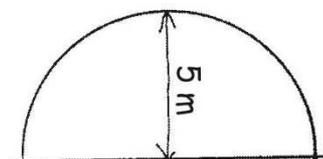
Lunghezza: 20 m.  
Larghezza: 13 m.

#### ► La porta



Altezza: 1,60 m.  
Larghezza: 2,40 m.

#### ► L'area di porta



Diametro: 5 m

### ► Durata dell'incontro



3 tempi di 8'ciascuno.

In un torneo devono essere garantiti almeno 30' di gioco per bambino.

Intervallo:

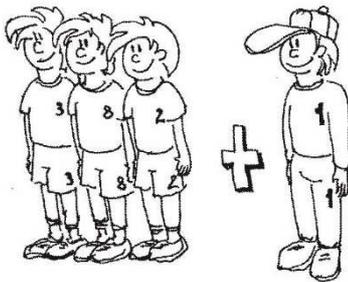
- tra il 1°-2° quarto: 1'
- tra il 2°-3° quarto: 5'

### ► Il pallone



n° 0 soft o super soft

### ► I giocatori



3 giocatori più il portiere.

Le squadre possono essere maschili, femminili o miste.

La squadra può essere composta da 6 giocatori.

### ► L'inizio del gioco

Viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nei successivi terzi viene alternata la squadra che inizia il gioco.

### ► Rimessa in gioco

- Nella rimessa in gioco della palla dopo un'infrazione o un fallo, il primo passaggio non può essere intercettato
- Dopo la realizzazione di una rete la palla viene rimessa in gioco dal portiere. Il passaggio al primo giocatore di campo, **il più vicino alla propria area di porta**, non può essere intercettato.

### ► Sanzioni

- Le **esclusioni temporanee** sono di 1'.

### ► Time-out

- Non sono permessi

### ► Disposizioni particolari di gioco

Valgono le regole generali del gioco fondamentale; 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco. In assenza della linea dei 9 metri, il tiro franco, su fallo vicino

all'area di porta, va battuto dal punto dove si subisce. In questo caso, però, il primo passaggio deve essere effettuato in direzione opposta alla porta.

Questa deve essere interpretata come una forma di gioco libero, pertanto sono da evitare, assolutamente, organizzazione difensiva su una linea sola o marcature individualizzate. In attacco viene introdotta la figura del giocatore che si muove all'interno delle linee difensive (pivot) sia come figura fissa o dinamica.

#### Disposizioni organizzative per le manifestazioni dell'attività promozionali

- Per quanto riguarda le categorie Under 9, Under 11 e Under 13 (5+1) verranno organizzate delle manifestazioni intese come momento di confronto ludico senza nessun obiettivo agonistico. Pertanto **non** verranno stilate delle **classifiche di merito**. Eventuali premi dovranno essere distribuiti a tutte le squadre. Premiazioni particolari potranno avvenire in base ad un requisito ben preciso (es. società con più partecipanti, premio Fair-play, ecc.). Possono essere organizzati delle manifestazioni (regionali, provinciali, ecc.), basate su più manifestazioni societarie, dove la premiazione può essere basata sulla frequenza alle varie manifestazioni.
- Per quanto concerne la categoria Under 13 Regionale (6+1) possono essere organizzati dei singoli incontri o dei concentramenti **non** all'interno delle altre manifestazioni promozionali. Per questa categoria possono essere predisposte classifiche esclusivamente al solo fine statistico in quanto non viene attribuito nessun titolo sportivo riconosciuto. La partecipazione al "Festival Nazionale della Pallamano" sarà libera e non subordinata alle classifiche regionali.