



**Segreteria Generale**

**Circolare n. 14/2025**

**Roma, 26 marzo 2025**

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: *Attività di Beach Handball 2025.*  
*Corso allenatori Livello 1 Beach Handball.*

Si informa che la F.I.G.H. ha previsto un corso Allenatori di Livello 1 di Beach Handball, organizzato dalle Aree.

Le domande, compilate secondo l'allegato modulo, devono pervenire alla singola Area Territoriale/Comitato Regionale entro e non oltre **il 15 aprile 2025**.

Inoltre, in allegato si trasmettono il manuale dell'attività promozionale di beach handball e la modulistica per organizzare l'attività promozionale di beach handball.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale  
Adriano Ruocco

### FINALITA'

Il corso mira a preparare le seguenti figure in grado di:

A. **Allenatore livello 1**: avere competenze specifiche e avanzate nella gestione degli atleti dall'attività promozionale e nella conduzione delle squadre di livello agonistico di Beach Handball.

### DESTINATARI

Per poter partecipare al corso in oggetto sono necessari i seguenti requisiti:

- Età minima di 16 anni compiuti
- Diploma di Scuola Media Inferiore
- Possesso di almeno **il 1° livello indoor**

#### a) ALLENATORE LIVELLO 1 BEACH HANDBALL – 20 ORE

Moduli per iscrizione:

- Scheda iscrizione
- Documento di riconoscimento in validità
- Copia del versamento

Quota iscrizione: € 100,00 causale: "FIGH- Federazione Italiana Giuoco Handball", CAUSALE: "ISCRIZIONE CORSO ALLENATORE LIVELLO 1 BEACH HANDBALL 2024/2025, NOME e COGNOME, REGIONE"

- Assenze: Massimo 4 ore.
- Acquisizione del titolo: frequenza di tutti i moduli e superamento della verifica.
- Valutazione finale: questionario finale.
- Numero minimo di attivazione: 10 partecipanti allenatori Livello 1 Beach Handball iscritti, oppure a discrezione del Comitato Regionale/Aree.

Il corso sarà gestito dalle Aree di riferimento.

**Nota bene:** a seguito di apposita decisione del Consiglio Federale coloro i quali hanno già conseguito negli anni scorsi la qualifica di "Istruttore di Beach Handball", potranno ottenere il titolo di "Tecnico di 1° Livello di Beach Handball", a condizione di essere in possesso del 1° Livello Indoor, attraverso la visione del video integrativo che verrà pubblicato nei canali appositi federale e al superamento di un test on-line.

Il corso abilita alla conduzione di squadre che partecipano ai campionati agonistici di categoria giovanile fino alla Seniores.

Termini presentazione domanda: **15 aprile 2025 al Comitato Regionale/Area di riferimento (che provvederà a fornire ogni utile indicazione in merito a tutti gli aspetti organizzativi)**

Il corso sarà certificato dal formatore nazionale Luigi Toscano con registro vidimato dal Presidente Regionale o Referente della Formazione territoriale.

<b>ISCRIZIONE CORSO ALLENATORE 1° LIVELLO BEACH HANDBALL</b>	
<i>COMITATO/AREA</i> _____	
<b>COGNOME</b>	
<b>NOME</b>	
<b>LUOGO DI NASCITA</b>	
<b>DATA DI NASCITA</b>	
<b>CODICE FISCALE</b>	
<b>INDIRIZZO</b>	
<b>C.A.P.</b>	
<b>COMUNE</b>	
<b>PROVINCIA</b>	
<b>RECAPITO TELEFONICO</b>	
<b>INDIRIZZO E-MAIL</b>	
<b>LIVELLO TECNICO INDOOR GIÀ CONSEGUITO</b>	



# **ATTIVITÀ PROMOZIONALE BEACH HANDBALL**

**2024/25**

## PREMESSA

L'Attività promozionale, intesa come "prodotto" per farsi conoscere oltre i confini degli affiliati di una federazione, ha il dovere di avvicinarsi alle nuove esigenze e soprattutto ai nuovi gusti dei potenziali praticanti.

Le nuove generazioni, cresciuti nell'era della tecnologia che ha permesso il "tutto a portata di mano e subito", ha cambiato i contesti sociali dove si è vissuti, il che ha influito sulla crescita e sullo sviluppo dei propri interessi anche in ambito sportivo. Questo è il motivo per cui i gusti sono cambiati; infatti, si va dal prediligere azioni altamente tecniche che non durino troppo del tempo, brevi successioni di gesti spettacolari, come se le giovani generazioni vadano alla ricerca sia per la pratica, ma soprattutto per la visione, di un "riassunto" di quello che è una disciplina sportiva. A questa esigenza non è raro che addirittura nascano nuove discipline sportive, le quali sono tanto seguite, spesso sui social o comunque canali non tradizionali, che guadagnano il palcoscenico Olimpico. Esempi su tutti lo skateboard, la break dance, l'arrampicata, il surf, ma potevano essere ancora di più come il parkour per esempio.

Alle varie federazioni sportive, specialmente quelle tradizionali non resta che reinventarsi, per non trovarsi "scartati", o comunque correre il rischio di essere ghettizzati. Gli esempi sono tanti. Nel nostro paese il più eclatante è il Padel derivato dal Tennis, ma possiamo aggiungere il basket 3vs3 e il rugby a 7 (entrambe discipline olimpiche). Inoltre, diverse federazioni, compresa la nostra, hanno investito in una versione beach che spesso è un adattamento della disciplina madre al suolo cedevole della sabbia. Fortunatamente non nel nostro caso, dove può essere considerata una disciplina sportiva indipendente dalla disciplina madre, perché rispettosa di una filosofia propria. Proprio quest'ultimo passaggio può essere da ispirazione per la nascita di una versione della nostra disciplina che è la pallamano a 4: Il 4Handball (per non confonderci con il 3+1 regolamentato nelle attività promozionali per società, propedeutica alla pratica della pallamano tradizionale), su cui vale la pena pensare di investire, perché potrebbe essere l'unica forma di pallamano giocabile in zone geografiche particolari, dove la pallamano classica non ha mai attecchito pienamente, o dove è difficile ritornare. Questo progetto, che per altro è portato avanti anche da altre federazioni continentali, come la Francia, è propedeutico al Beach Handball, specie quando non abbiamo la sabbia su cui allenarci, ma anche alla pallamano tradizionale e ha già fatto la sua comparsa in Italia con ottimi riscontri in due occasioni: I Campionati Studenteschi 2024 e il Festival della pallamano 2024.

Se lo scopo rimane quello di farsi conoscere e magari portate più affiliazioni e tesserati alla nostra federazione, puntare anche sul Beach Handball e le sue forme adattate al "suolo duro", sicuramente sono strade da percorrere con convinzione, per andare in contro alle nuove e diverse richieste del mercato sportivo.

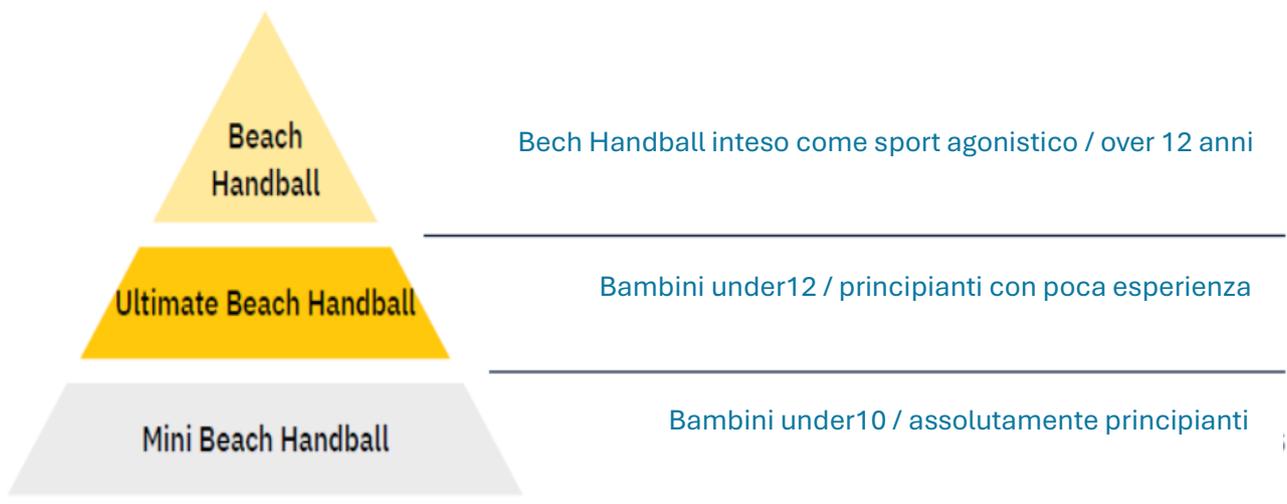
Il Delegato Nazionale Beach Handball

*Sandro Pagaria*

## ATTIVITÀ DI BEACH HANDBALL PER I GIOVANISSIMI

[tradotto mini e ultimate BH \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

La federazione europea nelle ultime iniziative di questi anni per quanto concerne la disciplina del beach handball, ha affrontato la questione dell'attività giovanile a scopi promozionali, dettando le linee guida per regolamenti semplificati rivolti ai giovanissimi, definendo le attività come: Beach Handball; Ultimate Beach Handball e Mini Beach Handball.



## MINI BEACH HANDBALL

Il Mini Beach Handball è la 1° fase del “Ciclo di vita” del Beach Handball che introduce ai principi fondamentali, alle regole e alla filosofia di questa disciplina. È rivolta ai bambini dai 5 ai 10 anni: età d’oro per l’apprendimento delle abilità e delle regole. Per cui le attività devono rispettare le caratteristiche motorie fisiche, socio emotive e cognitive, per mezzo di adattamenti fisici e pedagogici nelle misure appropriate ai bambini, allo scopo dell’insegnamento del Beach Handball.

I principi su cui si basa il Mini Beach Handball sono:

- Enfasi sull’aspetto ludico e divertente del gioco;
- Regole semplificate e graduali;
- Focus costante sul Fair Play;
- Costruzione della base sportiva con relativo avvicinamento al Beach Handball;
- Progettazione diversificata per mezzo di una varietà di stimoli;
- Insegnare a tutti, insegnare bene e .... Tanta pazienza

A livello generale il Beach Handball offre l’opportunità di modellare uno stile di vita e offre una serie di vantaggi, tra cui:

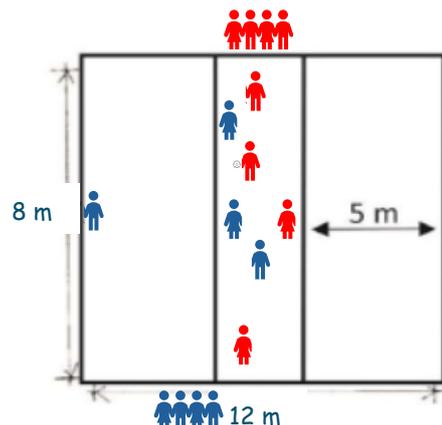
- La possibilità di divertirsi all’aria aperta, e frequentemente alla luce naturale del sole;
- Fare movimento attraverso azioni con contenuti acrobatici che esaltano il gioco stesso;
- Minore rischio di lesioni per il solo fatto di giocare sulla sabbia, ma anche perché non è previsto il contatto fisico;
- La palla non rappresenta un problema da gestire, perché è facile da afferrare, ma soprattutto perché le dita non sono a rischio di trauma ed eventuali pallonate non fanno male;
- Si gioca in attacco in superiorità numerica (4vs3) per cui costruire il gioco non è difficile;
- La diversa valutazione dei goal segnati (goal da 1 punto o 2) è un aspetto non trascurabile sul piano del successo in termini di gradimento.

Nello specifico maggiori i vantaggi che offre il Mini Beach Handball sono:

- La semplicità del gioco;
- La possibilità di giocare con squadre miste, il che aiuta l’inclusione e la socializzazione;
- I cambi frequenti e semplici, il che favorisce la partecipazione;
- Le dimensioni del campo ridotto non penalizzano i giovani e piccoli giocatori che possono frequentemente arrivare al tiro, il che porta ad un maggior coinvolgimento;
- Il tempo di gioco ridotto tiene accese le gare, poiché l’opportunità che una squadra riesca ad acquisire un grosso vantaggio nel punteggio sull’altra è remoto. Come aspetto secondario gare dall’elevato livello di intensità di gioco;
- Giocare sempre gli shoot out, fa accrescere la familiarità di questo “gioco nel gioco” che decide l’esito delle gare di Beach Handball;
- Il controllo dello strumento di gioco (la palla) non è complicato;
- Tutti possono provare a ricoprire il ruolo speciale del portiere.

Le regole del gioco sono:

- La partita si gioca su un campo di dimensioni ridotte (es. 12 x 8 m, due aree di porta di 5 m ciascuna, rappresentano le misure minime) e un’area di cambio per ciascuna squadra lungo un’intera linea laterale.



- Ogni squadra è composta da (almeno) otto giocatori: quattro sono sul campo di gioco e quattro sono nell'area sostituzioni (qui sono ammessi anche più di quattro giocatori).
- Uno dei giocatori di campo può entrare nell'area di porta e fungere da portiere (senza essere riconoscibile da una maglia di colore diverso). Può anche unirsi all'attacco dopo aver conquistato la palla.
- Se una squadra segna un gol, tutti e quattro i giocatori devono essere sostituiti, indipendentemente da dove si trovano sul campo. Inoltre, pur mantenendo il possesso di palla, ogni squadra può sempre sostituire liberamente i giocatori.
- La squadra avversaria può continuare a giocare subito dopo aver subito un gol con una rimessa del portiere dalla propria porta.
- La gara si gioca con una palla morbida (anche modello Golcha – che non rimbalza) di taglia 0 o anche più piccola. Dovrebbero esserci sempre tre palloni in campo (uno come pallone da gioco, due dietro le porte di riserva).
- Il metodo del punteggio adottato è quello standard del Beach Handball. Ogni goal vale un punto, ma ad ogni gol che l'arbitro considera spettacolare vengono assegnati due punti. I tiri che danno i 2 punti possono essere ad esempio:
  - Gli spin shot (anche senza rotazioni di 360° complete e salto a due gambe);
  - I tiri in volo “i fly” (anche se la palla è colpita o deviata);
  - I tiri in frog jump (tiro in elevazione con salto bi-podalico previo semi accosciata);
  - I tiri di rigore da 5 m (o comunque dalla linea dell'area)
  - I tiri dalla propria area di porta.
- Anche tutti gli altri tentativi creativi, ma riusciti, possono far segnare due punti, come:
  - tiro attraverso le gambe;
  - tiro dietro la schiena, ecc.).
- Una partita viene giocata in tre periodi: 2 con un tempo predefinito (ad es. 2x5 min) + gli shoot out (tutti devono tirare). Il punteggio di ogni periodo è slegato dagli altri.
- Per quanto riguarda il trattamento della palla, si applicano:
  - i limiti dei 3 passi;
  - il limite dei 3 secondi;
  - il contatto con il corpo dell'avversario non previsto e tutto ciò che è previsto nel regolamento ufficiale del Beach Handball.
- Durante gli shoot out:
  - Entrambi i portieri sono posizionati liberamente nella propria area di porta (non sono vincolati a stare con la testa sotto la traversa), comunque non possono uscire da essa;
  - Il giocatore di campo, ricevuta la palla deve provare a segnare un goal senza alcuna violazione delle regole, tuttavia prima del tiro, la palla può toccare la sabbia una volta (prima o dopo aver ricevuto il passaggio dal portiere).

## ULTIMATE BEACH HANDBALL

L'Ultimate Beach Handball è la 2° fase del "Ciclo di vita" del Beach Handball, in cui bisogna sviluppare la gestione dei principi fondamentali, il pensiero aperto analitico e critico sull'applicazione delle regole e soprattutto alla giusta adozione della filosofia di questa disciplina. È rivolta ai ragazzi di 11 e 12 anni: età in cui si inizia ad apprezzare la componente agonistica del gioco. Per cui le attività devono essere approcciate metodologicamente attraverso la gara, in cui, per stimolare la componente cognitiva ed elaborativa delle situazioni di gioco, in modo globale e analitica, bisogna non solo attenersi alle regole formali (tre passi, tre secondi ecc.), ma, in modo molto flessibile, attenersi anche a regole informali, ossia come la gara dovrebbe essere giocata, per esempio stabilire a priori che il gioco deve essere:

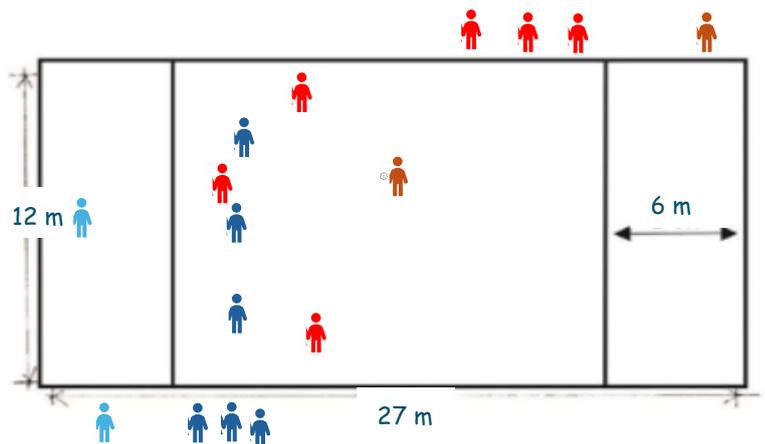
- "saggio" (opportunità delle scelte);
- "onesto" (non procurarsi vantaggi illegalmente);
- "sano" (non mettere in pericolo l'incolumità propria, dei compagni, degli avversari);
- "creativo" (libero spazio alla libertà di azione individuale e collettiva, evitare giocate chiuse, preconfezionate);
- "dinamico" (l'intensità alta, il pensare e agire in modo veloce è sempre apprezzato).

6

I principi, gli obiettivi e i vantaggi visti nel Mini Beach Handball, valgono anche per l'Ultimate Beach Handball

Le regole del gioco sono:

- La partita si gioca su un normale campo da beach handball (27x12 m).
- Ogni squadra è composta da (almeno) otto giocatori: quattro sono sul campo di gioco e quattro sono nell'area sostituzioni (qui sono ammessi anche più di quattro giocatori).
- Due di questi giocatori (uno in campo, uno nell'area sostituzioni) devono essere contrassegnati dalla maglia di colore diverso e fungere da specialist. Solo gli specialist possono entrare nella propria area di porta e agire come portiere. Lo specialist può intervenire anche in attacco dopo aver conquistato la palla.
- Se una squadra segna un gol o avviene un cambio di possesso, tutti e tre i giocatori di campo e lo specialist/portiere devono effettuare la sostituzione, indipendentemente da dove si trovino in campo. Dopo che un gol è stato segnato, il gioco può continuare immediatamente con una rimessa del portiere/specialist.
- La gara si gioca con una palla da beach handball di taglia 1, o anche 0. Dovrebbero esserci sempre tre palle a disposizione (una come palla da gioco, due dietro le porte di riserva).
- Anche qui viene utilizzato il metodo di punteggio standard del beach handball per il conteggio dei punti. Ad ogni gol che l'arbitro considera spettacolare vengono assegnati due punti. I tiri che danno i 2 punti possono essere ad esempio:
  - Spin shot (anche senza rotazioni di 360°, ma con un salto a due gambe);
  - I tiri in volo "i fly" (anche se la palla è colpita o deviata);
  - I tiri di rigore da 6 m
  - I tiri dello da qualsiasi posizione dello specialist, o del portiere dalla propria area di porta.
- Una partita viene giocata in tre periodi: 2 con un tempo predefinito (ad es. 2x7 min) + gli shoot out (tutti devono tirare). Il punteggio di ogni periodo è slegato dagli altri.



- Per quanto riguarda il trattamento della palla, si applicano:
  - i limiti dei 3 passi;
  - il limite dei 3 secondi;
  - il contatto con il corpo dell'avversario non previsto e tutto ciò che è previsto nel regolamento ufficiale del Beach Handball.
- Durante gli shoot out:
  - Entrambi i portieri sono posizionati nella propria area di porta vincolati a stare sotto la traversa fino al fischio dell'arbitro, comunque non possono uscire da essa;
  - Il giocatore di campo, ricevuta la palla deve provare a segnare un goal senza alcuna violazione delle regole. La palla non può toccare terra nei 2 passaggi con lo specialist.

## ATTIVITÀ DI BEACH HANDBALL PER I RAGAZZI

### Il trofeo CONI

[trofeo coni23 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

[trofeo coni24 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

### Perché il Beach Handball al trofeo CONI?

Dal 2022 per soddisfare le richieste dei responsabili dell'organizzazione e della logistica del Trofeo CONI, i quali in riferimento alle linee guida del CIO in materia di promozione delle attività giovanile, dove si chiede espressamente di non replicare un gioco troppo fedele alle attività agonistica, ma più tosto una versione semplificata, allo scopo della massima inclusione partecipativa anche di giovani atleti provenienti da altre discipline, facendo coesistere allo stesso tempo giocatori e giocatrici nello stesso campo di gioco, possibilmente proponendo attività all'aria aperta. La FIGH ha proposto il gioco del Beach Handball con qualche deroga al regolamento che in seguito verranno descritte.

8

### Premessa

Il Trofeo CONI è un progetto nazionale di attività sportiva giovanile under 14, con cadenza annuale, del Comitato Olimpico Nazionale Italiano promosso in sinergia con le FSN/DSA.

L'obiettivo del progetto è implementare la collaborazione tra il CONI e le FSN/DSA/EPS nel diffondere le iniziative volte a valorizzare l'attività sportiva giovanile.

### Modalità di Partecipazione

Il torneo è aperto alle Associazioni e alle Società Sportive che operano sul territorio nazionale. Non è inusuale, ma nella nostra disciplina non è ancora successo, che siano ammesse anche squadre straniere con solo atleti che possono dimostrare la cittadinanza italiana e quindi essere presi eventualmente in considerazione per le selezioni nazionali.

Dal momento che il regolamento generale del CONI prevede solo squadre miste, la FIGH per il massimo coinvolgimento dei propri affiliati che in molti casi non hanno la doppia sezione sportiva: maschile e femminile, tramite la procedura del prestito atleti, consente la formazione di squadre composte da atleti provenienti da più società. Resta inteso che il soggetto che partecipa al trofeo è sempre una società sportiva e non una rappresentativa della federazione.

Il progetto è riservato ad atleti under 14 e over10. Gli atleti devono essere tesserati alle ASD/SSD in regola con l'iscrizione al Registro CONI. È valido anche il tesseramento T.A.P..

*N.B. Le ASD/SSD possono essere affiliate anche ad un Ente di Promozione Sportiva, purché quest'ultimo sia convenzionata con la FIGH.*

L'effettiva partecipazione al Trofeo CONI di ogni FSN/DSA che ha aderito a livello nazionale è subordinata all'adesione al progetto con almeno 10 Regioni, senza ammissione di deroghe.

Il progetto si articola in Fase Regionale e Fase Nazionale.

### Composizione delle Squadre

Ogni formazione partecipante alla fase Regionale e Nazionale dovrà essere così composta:

- 2 accompagnatori (di cui 1 a carico della F.I.G.H. e a disposizione per eventuali attività collaterali del CONI);
- da 5 atlete della categoria femminile (F) Under 14;
- da 5 atleti per la categoria maschile (M) Under 14.

## Fase Regionale

Ogni Comitato/Delegazione regionale generalmente entro il 30 giugno di ogni anno (salvo diversa indicazione del CONI) è tenuta ad organizzare un torneo per le società del proprio territorio di competenza, per decretare la vincitrice che parteciperà alla fase nazionale.

Alle società partecipanti bisogna garantire almeno la disputa di 2 gare (per cui se per esempio in una regione ci sono solo 2 società si giocano 2 partite. Ogni società può partecipare con una o con più squadre, in questo caso vale il regolamento generale per la gestione delle liste giocatori).

La società vincitrice del torneo acquisisce il diritto di rappresentare la propria regione alla fase finale del Trofeo CONI, (ciò nonostante viene concessa la possibilità di utilizzare giocatori/giocatrici delle altre società della propria regione, per permettere la composizione di genere mista della formazione, così come espressamente richiesto dal regolamento generale, seguendo le norme vigenti per il prestito atleta per torneo).

A conclusione delle Fasi Regionali, le strutture regionali della FIGH devono attenersi all'invio dei dati dei partecipanti alla Finale Nazionale al CR CONI di riferimento e al Referente Tecnico Nazionale della FIGH, secondo le tempistiche riportate dal Regolamento Generale del Trofeo CONI. Generalmente salvo diverse indicazioni:

- entro il 09 luglio: conferma della composizione NUMERICA della rappresentativa regionale di Beach Handball con indicazione delle taglie di atleti e accompagnatori.
- entro il 26 agosto: i nominativi di atleti e accompagnatori della rappresentativa che partecipa alla Finale Nazionale.
- entro e non oltre il 9 settembre: eventuali cambi nome di atleti e accompagnatori nella composizione delle rappresentative.

## Fase Nazionale

Generalmente il programma tecnico di gara prevede una prima fase con girone all'italiana e una seconda fase con incontri ad eliminazione diretta per definire la classifica del torneo. Può essere diversa per esigenze logistiche o organizzative.

Le caratteristiche degli impianti di gara: Fondo sabbioso prevedendo almeno 40 cm di sabbia di profondità. Le dimensioni di un singolo campo sono massimo 27 mt X 12 mt a cui bisogna aggiungere 3 mt di rispetto perimetrale, ma per motivi logistici e organizzativi le misure possono essere anche ridotte.

Nel caso il Trofeo Coni (sia la fase regionale che nazionale) si disputi in una località dove non è possibile giocare sulla sabbia, si gioca sull'erba e i giocatori possono calzare le scarpe).

Il criterio per definire la classifica per Regione è subordinato al numero di vittorie dei singoli periodi di gara (non è mai previsto il risultato di parità).

Le premiazioni sono effettuate sul campo al termine del torneo e sono premiate le prime 3 classificate.

## Costi

I costi per lo svolgimento delle Fasi Regionali del Trofeo CONI sono a carico della FIGH.

Il CONI si fa carico dei costi riferiti al:

- viaggio, vitto e alloggio delle rappresentative regionali (atleti e 1 accompagnatore);
- materiale di premiazione;
- la divisa di rappresentanza delle rappresentative regionali.

La FIGH si fa carico di:

- medico sportivo;
- giudici di gara (arbitri e cronometristi);
- accompagnatori aggiuntivi (costi di viaggio ad eccezione di chi usa i bus messi a disposizione dei Comitati Regionali CONI, vitto e alloggio);
- personale di staff;
- costi per il trasporto delle attrezzature sportive non reperite in loco;
- ogni eventuale costo organizzativo che deriva dalle modifiche effettuate oltre la data di scadenza.

### **Regolamento**

In tutte le fasi i direttori di gara sono designati dalla FIGH.

In tutte le Fasi del Trofeo CONI sarà applicato il REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO del Beach Handball con le seguenti deroghe.

#### IMPIANTO DI GIUOCO

In tutte le Fasi del Trofeo CONI le gare saranno svolte su impianti di Beach Handball (misure massime 27 metri X12 metri, misure minime 20 metri X 12 metri)

In deroga:

- Possono essere usate le porte di tipo: trasportabili di vario materiale, o anche gonfiabili, purché corrispondenti alle misure di 2 m di altezza e 3 m di larghezza e ben ancorate al suolo.
- Sebbene la natura del beach si esalta sulla superficie sabbiosa, visto la natura promozionale dell'evento, se impossibilitati a reperire uno spazio idoneo (anche artificiale) ad installare un impianto di gioco sulla superficie sabbiosa, è concesso poter giocare sull'erba e in questo caso è consentito l'utilizzo di calzature (da indoor) da parte dei partecipanti.

#### PALLONE DI GIUOCO

Pallone di Beach Handball dal peso compreso tra i 280 e i 300 gr e misura tra i 50 e i 52 cm di circonferenza (pallone per attività senior femminile).

#### GESTIONE DELLA SQUADRA MISTA

Sebbene la squadra si composta da massimo 5 atlete e 5 atleti (minimo 2 atlete e 2 atleti), in campo vi devono essere contemporaneamente sempre 2 atleti dello stesso genere.

Prima del sorteggio del lato di cambio e della porta da difendere, i capitani o rappresentanti delegati della società si accordano sul colore delle divise da gioco e sul genere (maschio/femmina) del portiere che entrambe le squadre dovranno schierare nel primo set. Nel secondo set automaticamente sarà schierato un portiere di genere opposto. In mancanza di accordo: la squadra A sceglie il colore di maglia e la squadra B il genere del portiere.

Precisazione: se nel primo set il portiere è femmina, di conseguenza, anche lo "Specialist" (il portiere che abbandonando la propria area o sostituito da un altro attaccante con la maglia da portiere) deve essere femmina e viceversa se è maschio. Non vi sono altri obblighi di genere, per cui sulla palla a due (lancio dell'arbitro ad inizio gara) o sui tiri di rigore si è liberi di utilizzare i componenti della squadra che più si ritiene opportuno, ad eccezione degli shoot out (vedi paragrafo dedicato).

## GESTIONE DEI TIRI SPETTACOLARI

Vista la natura promozionale dell'evento, si raccomanda di non essere troppo severi nel giudicare i gesti tecnici spettacolari che determinano l'assegnazione del punto doppio dal punto di vista dell'esecuzione tecnica, bensì apprezzare l'intenzione di fare gioco spettacolare nel rispetto della filosofia del gioco.

## FORMULE GARA E TEMPI DI GIUOCO

Ogni gara dovrà essere disputata in due set della durata di 10 minuti più gli shoot-out obbligatori, con un intervallo tra i due set di 5 minuti. Tra il secondo set e gli shoot-out non è previsto intervallo.

## GESTIONE DEGLI SHOOT OUT

Durante gli shoot-out

- i tre protagonisti devono essere dello stesso genere;
- ogni squadra ha a disposizione 6 tentativi (3 per i maschi, 3 per le femmine) tranne che nei casi previsti dal regolamento applicato anche al genere dei giocatori. Per esempio: se ad una squadra vengono inflitte 3 esclusioni a 3 giocatori maschi, avrà con questi solo 2 tentativi.
- L'esecuzione avviene alternando, oltre che l'esecuzione tra le due squadre, anche il genere. Es. Squadra A maschio; Squadra B maschio; Squadra A femmina; Squadra B femmina; ecc.
- La prima coppia di tentativi è effettuata dal genere che nel primo set era in porta.
- In caso di parità alla fine dei 6 tentativi, si procede ad oltranza invertendo le porte e seguendo l'alternanza di genere dei primi 6 tentativi (se il sesto tentativo è stato fatto dai maschi, il settimo sarà fatto dalle femmine o viceversa).

## CLASSIFICA

Ogni gara mette in palio 3 punti (1 per ogni set ed 1 per gli shoot-out) per la classifica generale.

Esempi:

- Sq. A vince 2 set e s.o., Sq. B perde 2 set e s.o. = Sq. A punti 3; Sq. B punti 0
- Sq. A vince 2 set e perde s.o., Sq. B perde 2 set e vince s.o. = Sq. A punti 2; Sq. B punti 1
- Sq. A vince 1 set e s.o., Sq. B perde 1 set e s.o. = Sq. A punti 2; Sq. B punti 1

In caso di parità in classifica:

- miglior differenza set
- miglior differenza punti
- più vittorie agli Shoot Out
- la squadra più giovane

La posizione non regolare di una/un giocatrice/tore determina la perdita dell'incontro 0-3 e la penalizzazione di un punto in classifica.

Anche nelle gare ad eliminazione diretta, per fini statistici, gli shoot-out si eseguono ugualmente.

## NOTA

*La proposta di pallamano della FIGH per questo evento, è stata così tanto apprezzata dal CONI che alle altre federazioni, ancora troppo legate alle forme più ortodosse della propria disciplina, veniamo portati ad esempio. Tant'è che nelle ultime edizioni, gli sport che gareggiano sulla sabbia sono aumentati notevolmente.*



## MISURE MASSIME E MINIME DEL CAMPO, DELLA PORTA E DEL PALLONE

Dato che la premessa è giocare da per tutto e si rispetta il principio che il campo, le porte e il pallone aumentano le loro dimensioni all'aumento delle dimensioni dei giocatori, prevediamo anche delle misure diverse a seconda della fascia di età secondo lo schema:

<b>FASCIA ETÀ</b>	<b>MISURE DI MINIME CAMPO</b>	<b>NOTE</b>
Da 8 a 10 anni (Ciclo scuola elementare)	18 m X 9 m con aree di 4 m	Tracciatura perimetrale di pallavolo
11 anni (1 <sup>a</sup> media)	18 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria RAGAZZI Competizioni Sportive Scolastiche
Da 12 a 13 anni (2 <sup>a</sup> e 3 <sup>a</sup> media)	20 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria CADETTI Competizioni Sportive Scolastiche. (In un palazzetto con il 40mX20m ci possono essere tracciati anche 3 campi)
Da 14 a 19 anni (da 1° a 5° superiore)	20 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria ALLIEVI E JUNIORES Competizioni Sportive Scolastiche. (Si suggerisce di giocare sulla sabbia e con le dimensioni massime)
Attività Senior (amatoriale)	27 m X 12 m Con aree di 6 m	Categoria potenziale non ancora attivata. (tracciatura campo di basket e pallavolo)

13

<b>FASCIA ETÀ</b>	<b>MISURE DELLE PORTE</b>	<b>TAGLIA DEL PALLONE</b>
Da 8 a 10 anni (Ciclo scuola elementare)	2,40 m X 1,60 m	Squadre miste: Taglia 00; 0 e 1
11 anni (1 <sup>a</sup> media)	Da 2,40 m X 1,60 m A 3 m X 2 m	Squadre miste: Taglia 1 (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm)
Da 12 a 13 anni (2 <sup>a</sup> e 3 <sup>a</sup> media)	Da 2,40 m X 1,60 m A 3 m X 2 m	Taglia 1 squadra Femminile e Mista (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm) Taglia 2 squadra Maschile (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm)
Da 14 a 19 anni (da 1° a 5° superiore)	3 m X 2 m	Taglia 1 squadra Femminile e Mista (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm) Taglia 2 squadra Maschile (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm)
Attività Senior	3 m X 2 m	Taglia 2 squadra Femminile e Mista (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm) Taglia 3 squadra Maschile (Peso da 425 a 475 gr - Circonf. da 58 a 60 cm)

Per completare, questa attività può essere svolta in palestra, all'aperto su varie superfici, dal cemento al prato, all'erba sintetica, alla sabbia e addirittura la neve.

Le porte possono essere quelle omologate dalla FIGH o in legno, gonfiabili, di plastica o componibili, in assenza di tutto ciò, anche dei materassoni appoggiati al muro sono tollerati.

I palloni, per le attività scolastiche sono da preferire quelli in gomma tipo beach handball. Per le attività Senior quando si attiveranno, andranno bene anche quelli ufficiali.

### TEMPO DI GIOCO E TEAM TIME OUT

Vista la natura promozionale del gioco, si propone giusto una indicazione sul tempo di gioco massimo per una gara: 2 tempi da 10 minuti con intervallo di un 1 minuto in cui si cambiano le porte ma non le panchine. Dato che prevediamo sempre eventi che prevedano più gare, questa durata può essere accorciata in base alle esigenze logistiche organizzative a piacimento. Si può ricorrere a giocare anche

un tempo unico se lo si ritiene opportuno non superiore ai 15 minuti, l'importante che sia stabilito prima di iniziare a giocare e la durata sia rispettata per tutti gli incontri di quell'evento.

Stesso discorso per i Time Out di squadra, ne sono concessi massimo 1 per tempo di un minuto, ma per motivi organizzativi possono anche essere soppressi. L'importante è che tutte le gare dell'evento siano giocate allo stesso modo.

Non deve stupire tutta questa flessibilità, perché questa è attività proposta massimamente a soggetti come la scuola, campi estivi e attività ricreativa in generale, dove è difficile avere una situazione standard di partenza, per cui bisogna adattarsi di volta in volta.

TRATTAMENTO DEL PALLONE

Il pallone si tratta con le stesse regole previste nel Regolamento Tecnico di Giuoco. Nei regolamenti scolastici, per aumentare la collaborazione tra i giocatori c'è il limite dei 2 palleggi massimo. Riteniamo che tale vincolo, dato anche le dimensioni ridotte del campo sia una opportunità più che un limite. Per cui suggeriamo di giocare sempre con il limite dei 2 palleggi, a meno che, tramite il gioco, non si vogliono sviluppare specifiche abilità nell'uso del palleggio.

COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

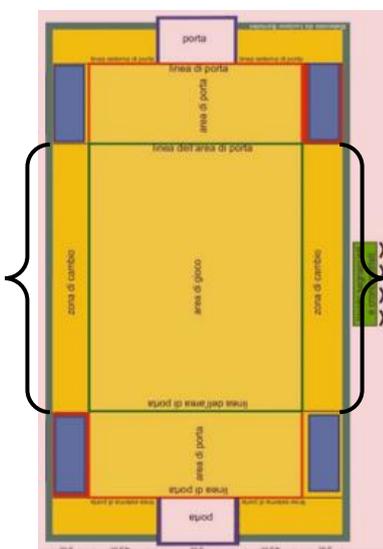
Per le Competizioni Scolastiche Sportive sono previste squadre composta da un minimo di 5 a un massimo di 8 elementi. Per le altre attività non ha senso avere squadre più numerose, perché in caso di grossi numeri, suggeriamo di formare più squadre per permettere ai giocatori di essere impegnati di più. Per cui proponiamo di non superare mai il numero di 9 elementi.

I giocatori sono equipaggiati con maglie dello stesso colore. Quello di questi che verrà schierato come portiere deve essere distinguibile con una maglia di un altro colore, o semplicemente indosserà una casacca sulla maglia ufficiale.

Durante la partita c'è libertà di cambiare il portiere durante la gara ed è sufficiente fare indossare al nuovo portiere una maglia o una casacca di colore diverso. (tutti i cambi di maglia sono permessi solo nella zona di cambio).

Il regolamento delle Competizioni Sportive Scolastiche prevedono squadre miste per la categoria RAGAZZI, per cui fino a 11 anni consideriamo solo squadre miste. Per i più grandi la squadra mista può essere una opportunità di inclusione.

ZONE DI CAMBIO E SOSTITUZIONI



Le zone di cambio come nel Beach Handball sono contrapposte: una squadra sarà dal lato del tavolo e l'altra di fronte. Si decide al sorteggio prima della gara, quando, oltre al lato di cambio si sceglie anche in che direzione si vuole attaccare, o quale porta si voglia difendere per prima.

La zona di cambio deve essere sgombra e i sostituti devono essere seduti per terra o con almeno un ginocchio che deve toccare terra.

La zona di cambio per tutti i giocatori è la superficie oltre la linea laterale compresa tra le due linee di porta ed è larga da 1 a 3 metri.

La sostituzione è vincolata al punto in cui chi esce e chi entra si scambiano il 5 (si precisa che può avvenire lungo tutta la linea, sia in prossimità dell'attacco che della difesa che nella zona mediana).

Quando il portiere entra in campo non è obbligato a dare il 5 al compagno che esce. Questo punto è fondamentale per lo sviluppo del gioco in attacco che invita a giocare con il principio dell'extra player della pallamano a 7. In che significa giocare in attacco in superiorità numerica (4vs3) e la porta vuota. La variante è l'utilizzo del "portiere volante" che partecipa alle azioni di attacco e poi corre repentinamente a difendere la porta.

### COMPORAMENTO IN DIFESA

Il gioco ispirandosi al Beach Handball non tollera il contatto, per questo non è permesso neutralizzare l'azione dell'avversario usando le braccia e altre parti del corpo. Per cui oltre ad intercettare la palla durante i passaggi o il palleggio, o ancora murare la palla tirata in porta, è consentito chiudere e occupare gli spazi con il proprio corpo per impedire la penetrazione avversaria.

Giocando in inferiorità numerica, non ha senso difendere a uomo, o formare una sola linea di difesa sulla linea dell'area di porta. Per cui questo gioco rappresenta una ottima opportunità per sviluppare le abilità di difesa individuale e collettiva in situazione di inferiorità numerica.

### SITUAZIONI DI GIOCO PARTICOLARI

La gara inizia con la palla a 2 (contesa) con la palla tirata verso l'alto dall'arbitro.

Dopo ogni rete c'è la rimessa del portiere per riprendere il gioco.

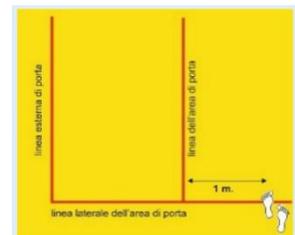
Tutti i tiri, tranne il tiro dell'arbitro (contesa) possono essere indirizzati verso la porta avversaria e ogni rete da 1 punto (non ci sono situazioni particolari che danno doppio punto). Quindi si può segnare dal rilancio del portiere; dalla rimessa laterale; dal tiro di punizione, dal tiro di rigore e chiaramente da azione di gioco.

La squadra che alla fine del tempo di gioco ha più punti vince la partita. È ammesso il risultato di parità e in caso di scontro diretto o si tirano i rigori come prescrive il regolamento di Giuoco della pallamano a 7, o si può giocare il golden goal come prescrive il regolamento del Beach Handball.

Il rigore si batte al centro della linea dell'area di porta avversaria.

La punizione si batte nel punto in cui è stato rilevato il fallo e i difensori devono rispettare 1 metro di distanza da detto punto. Se il punto è nei pressi della linea dell'area di porta avversaria, si arretra di 1 metro da questa linea, per permettere ai difensori di poter murare il tiro, per cui è opportuno che l'arbitro autorizzi la ripresa del gioco.

Analogamente la rimessa laterale si esegue dal punto in cui la palla esce dal campo. Se la palla esce lateralmente nella zona dell'area di porta avversaria, si sposta il punto della rimessa a 1 metro dalla linea dell'area per permettere al difensore di poter murare. Nello stesso punto si esegue il tiro di angolo.



### SANZIONI PERSONALI

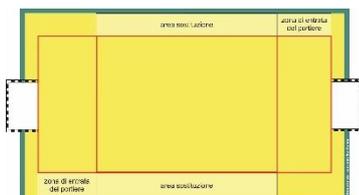
Vale il regolamento di giuoco della pallamano a 7, tranne che per la durata dell'esclusione che non dura 2 minuti, ma il tempo di un possesso palla (il gesto dell'arbitro è quello del Beach Handball: si impugna il polso del braccio tenuto perpendicolare al suolo e lo si spinge verso il basso).

È possibile anche di eliminare le ammonizioni e, per favorire la partecipazione dei giocatori meno utilizzati, in caso di esclusione, questo giocatore venga sostituito obbligatoriamente da un compagno di squadra. In questo caso il giocatore escluso può essere riutilizzato al cambio palla, ma raggiunte le tre esclusioni deve abbandonare il campo definitivamente. Se una squadra non ha riserve, giocherà con un giocatore in meno fino al cambio palla. In questo modo la punizione è ancor più rivolta all'individuo e non alla squadra.

## Regolamento 4HANDBALL versione propedeutica al Beach Handball

Il principio di partenza è che questa forma di gioco a 4 si possa giocare da per tutto e soprattutto con ciò che si ha a disposizione. Per questo non meravigli che non verranno fornite misure di campo o di porta precise, ma semplicemente un minimo e un massimo, proprio per facilitare la pratica, anche utilizzando tracciature già presenti sul terreno. Questo è il regolamento proposto alle scuole secondarie di secondo grado.

### FORMA DEL CAMPO



Il campo è composto da tre rettangoli. I due rettangoli esterni sono le aree del portiere, mentre il rettangolo centrale è la zona dove si sviluppa il gioco. Richiama il campo di beach handball per quanto riguarda la forma e la dimensione massima è coincidente: 27 metri X 12 metri con aree di 6 metri.

16

### MISURE MASSIME E MINIME DEL CAMPO, DELLA PORTA E DEL PALLONE

Dato che la premessa è giocare da per tutto e si rispetta il principio che il campo, le porte e il pallone aumentano le loro dimensioni all'aumento delle dimensioni dei giocatori, prevediamo anche delle misure diverse a seconda della fascia di età secondo lo schema:

FASCIA ETÀ	MISURE DI MINIME CAMPO	NOTE
Da 8 a 10 anni (Ciclo scuola elementare)	18 m X 9 m con aree di 4 m	Tracciatura perimetrale di pallavolo
11 anni (1 <sup>a</sup> media)	18 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria RAGAZZI Competizioni Sportive Scolastiche
Da 12 a 13 anni (2 <sup>a</sup> e 3 <sup>a</sup> media)	20 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria CADETTI Competizioni Sportive Scolastiche. (In un palazzetto con il 40mX20m ci possono essere tracciati 3 campi)
Da 14 a 19 anni (da 1° a 5° superiore)	20 m X 12 m Con aree di 5 m	Categoria ALLIEVI E JUNIORES Competizioni Sportive Scolastiche. (Si suggerisce di giocare sulla sabbia e con le dimensioni massime)
Attività Senior	27 m X 12 m Con aree di 6 m	Categoria potenziale non ancora attivata. (tracciatura campo di basket e pallavolo)

FASCIA ETÀ	MISURE DELLE PORTE	TAGLIA DEL PALLONE
Da 8 a 10 anni (Ciclo scuola elementare)	2,40 m X 1,60 m	Squadre miste: Taglia 00; 0 e 1
11 anni (1 <sup>a</sup> media)	Da 2,40 m X 1,60 m A 3 m X 2 m	Squadre miste: Taglia 1 (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm)
Da 12 a 13 anni (2 <sup>a</sup> e 3 <sup>a</sup> media)	Da 2,40 m X 1,60 m A 3 m X 2 m	Taglia 1 squadra Femminile e Mista (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm) Taglia 2 squadra Maschile (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm)
Da 14 a 19 anni (da 1° a 5° superiore)	3 m X 2 m	Taglia 1 squadra Femminile e Mista (Peso da 290 a 330 gr - Circonf. da 50 a 52 cm) Taglia 2 squadra Maschile (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm)
Attività Senior	3 m X 2 m	Taglia 2 squadra Femminile e Mista (Peso da 325 a 375 gr - Circonf. da 54 a 56 cm) Taglia 3 squadra Maschile (Peso da 425 a 475 gr - Circonf. da 58 a 60 cm)

Per completare, questa attività può essere svolta in palestra, all'aperto su varie superfici, dal cemento al prato, all'erba sintetica, alla sabbia (Beach Handball) e addirittura la neve (Snow Handball).

Le porte possono essere quelle omologate dalla FIGH o in legno, gonfiabili, di plastica o componibili, in assenza di tutto ciò, anche dei materassoni appoggiati al muro sono tollerati.

I palloni, per le attività scolastiche sono da preferire quelli in gomma tipo beach handball. Per le attività Senior quando si attiveranno, andranno bene anche quelli ufficiali.

#### TEMPO DI GIOCO E TEAM TIME OUT

Vista la natura promozionale del gioco si propone giusto una indicazione sul tempo di gioco massimo per una gara: 2 tempi da 10 minuti con intervallo di un 1 minuto in cui si cambiano le porte ma non le panchine, più gli shoot out obbligatori. Dato che prevediamo sempre eventi che prevedano più gare, questa durata può essere accorciata in base alle esigenze logistiche organizzative a piacimento.

Stesso discorso per i Time Out di squadra, ne sono concessi massimo 1 per tempo di un minuto, ma per motivi organizzativi possono anche essere soppressi. L'importante è che tutte le gare dell'evento siano giocate allo stesso modo.

Non deve stupire tutta questa flessibilità, perché questa è attività proposta massimamente a soggetti come la scuola, campi estivi e attività ricreativa in generale, dove è difficile avere una situazione standard di partenza, per cui bisogna adattarsi di volta in volta.

#### TRATTAMENTO DEL PALLONE

Il pallone si tratta con le stesse regole previste nel Regolamento Tecnico del Beach Handball. Nei regolamenti scolastici e quando si gioca su superfici dure, non è consentito il palleggio, ma si può posare la palla a terra e riprenderla entro i 3 secondi. Tale vincolo è fondamentale per non abituare i giocatori ad usare il palleggio su superfici che ne consentono il controllo e che poi non possono ripetere sulla sabbia.

#### COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

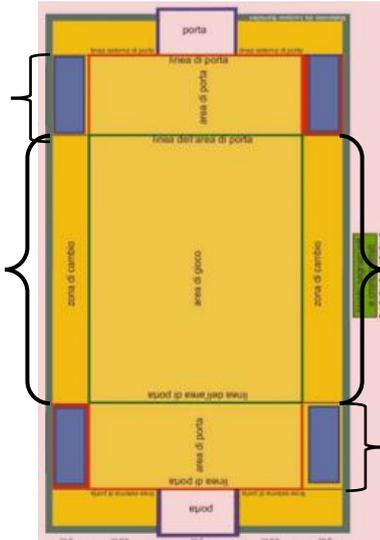
Per le Competizioni Scolastiche Sportive sono previste squadre composta da un minimo di 5 a un massimo di 8 elementi. Per le altre attività non ha senso avere squadre più numerose, perché in caso di grossi numeri, suggeriamo di formare più squadre per permettere ai giocatori di essere impegnati di più. Per cui proponiamo di non superare mai il numero di 9 elementi (Se si gioca sulla sabbia è consentito un massimo di 10 giocatori).

I giocatori sono equipaggiati con maglie dello stesso colore. Quelli di questi che verranno schierati come portiere o specialist, devono essere distinguibili con una maglia di un altro colore, o semplicemente indosseranno una casacca sulla maglia ufficiale.

Durante la partita è obbligatorio che in campo uno dei 4 giocatori, sia distinguibile dal colore di maglia, per riconoscere il PORTIERE (l'unico autorizzato ad entrare nell'area di porta) e che per le azioni di attacco (soprattutto quando gioca fuori dall'area di porta), chiamiamo SPECIALIST. C'è libertà di cambiare il ruolo ai prescelti portiere e specialist durante la gara ed è sufficiente fare indossare al nuovo portiere o specialist una maglia o una casacca di colore diverso. (tutti i cambi di maglia sono permessi solo nella zona di cambio). Vedi regolamento Beach Handball

Il regolamento delle Competizioni Sportive Scolastiche non prevedono squadre miste, ciò nonostante, sono previste e si può anche applicare il regolamento del Trofeo CONI. Fino a 11 anni le squadre sono miste. Per i più grandi la squadra mista può essere una opportunità di inclusione.

## ZONE DI CAMBIO E SOSTITUZIONI



(Vedi il regolamento del beach handball)

Le zone di cambio sono contrapposte: una squadra sarà dal lato del tavolo e l'altra di fronte. Si decide al sorteggio prima della gara, quando, oltre al lato di cambio si sceglie anche in che direzione si vuole attaccare, o quale porta si voglia difendere per prima.

La zona di cambio deve essere sgombra e i sostituti devono essere seduti per terra o con almeno un ginocchio che deve toccare terra.

I giocatori di campo entrano dalla superficie oltre la linea laterale compresa tra le due linee di porta ed è larga da 1 a 3 metri.

Il portiere e lo specialist entrano dalla superficie oltre la linea laterale compresa tra la linea della propria porta e la linea di fondocampo ed è larga da 1 a 3 metri.

Tutti escono lungo tutta la linea laterale dal proprio lato di cambio.

La sostituzione non è vincolata a nessun punto, per cui chi esce potrebbe farlo in prossimità della difesa e chi entra in prossimità dell'attacco e viceversa.

Il portiere entra in campo solo per sostituire lo specialist e viceversa (cambio chiuso). La variante è l'utilizzo del "portiere volante" che partecipa alle azioni di attacco e poi corre repentinamente a difendere la porta.

## SITUAZIONI DI GIOCO PARTICOLARI

La gara inizia con la palla a 2 (contesa) con la palla tirata verso l'alto dall'arbitro.

Dopo ogni rete c'è la rimessa del portiere per riprendere il gioco.

Tutti i tiri, tranne il tiro dell'arbitro (contesa) possono essere indirizzati verso la porta avversaria e ogni rete da 1 punto, ma alcune reti possono valere 2 punti:

- Segna il portiere (in qualsiasi punto del campo);
- Segna lo "specialist" (che sostituisce il portiere);
- Tiro al volo (ricezione e tiro nella stessa fase di volo);
- Tiro con due mezzi spin shot (2 rotazioni di 180° su proprio asse longitudinale);
- Tiro in spin shot (1 rotazione di 360° su proprio asse longitudinale).

Quindi si può segnare dal rilancio del portiere (2 punti); dalla rimessa laterale (1 punto); dal tiro di punizione (1 punto), dal tiro di rigore (1 punto, ma quando viene assegnato un rigore si ottiene subito 1 punto bonus) e chiaramente da azione di gioco.

La squadra che alla fine del tempo di gioco del primo set ha più punti vince il set e conquista 1 punto, se il risultato è pari si gioca il golden goal. Il secondo set riparte dal punteggio di 0 a 0 per conquistare il secondo punto. Alla fine del 2° set si tirano sempre i 5 shoot out per squadra, secondo quanto prescritto dal regolamento del beach handball. Per cui la gara può finire solo con 4 risultati: 3-0; 2-1; 1-2 e 0-3.

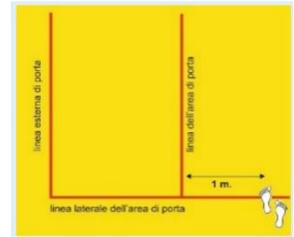
NON è ammesso il risultato di parità.

Il rigore si batte al centro della linea dell'area di porta avversaria.

La punizione si batte nel punto in cui è stato rilevato il fallo e i difensori devono rispettare 1 metro di distanza da detto punto. Se il punto è nei pressi della linea dell'area di porta avversaria, si arretra di 1

metro da questa linea, per permettere ai difensori di poter murare il tiro, per cui è opportuno che l'arbitro autorizzi la ripresa del gioco.

Analogamente la rimessa laterale si esegue dal punto in cui la palla esce dal campo. Se la palla esce lateralmente nella zona dell'area di porta avversaria, si sposta il punto della rimessa a 1 metro dalla linea dell'area per permettere al difensore di poter murare. Nello stesso punto si esegue il tiro di angolo.



### COMPORTAMENTO IN DIFESA

Il gioco ispirandosi al Beach Handball non tollera il contatto, per questo non è permesso neutralizzare l'azione dell'avversario usando le braccia e altre parti del corpo. In più è compito del difensore evitare il contatto se un attaccante ha intrapreso una giocata che genera potenzialmente 2 punti (vedi regolamento del Beach handball). Per cui oltre ad intercettare la palla durante i passaggi o la posa della palla per terra, o ancora murare la palla tirata in porta, è consentito chiudere e occupare gli spazi con il proprio corpo per impedire la penetrazione avversaria.

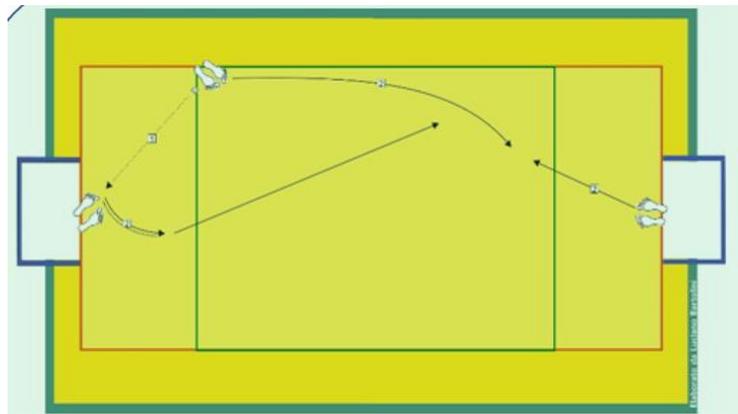
Giocando in inferiorità numerica, non ha poco senso difendere a uomo sullo specialist, o formare una sola linea di difesa sulla linea dell'area di porta. Per cui questo gioco rappresenta una ottima opportunità per sviluppare le abilità di difesa individuale e collettiva in situazione di inferiorità numerica.

### SANZIONI PERSONALI

Vale il regolamento di giuoco del beach handball, c'è una sola esclusione che dura un possesso palla per ogni giocatore e poi l'espulsione.

### SHOOT OUT

Vale il regolamento di giuoco del beach handball, unica variante che tra i tiri da 2 punti c'è anche il tiro con due mezzi spin shot (2 rotazioni di 180° su proprio asse longitudinale).



### **Proposta di evento di 4HANDBALL**

A prescindere dalla versione del 4Handball, una proposta di competizione che si propone è quella che richiama la formula degli incontri della famosa competizione di Tennis conosciuta come Coppa Davis.

Chiaramente questa proposta trova collocazione in ambito delle attività promozionali di beach handball o scolastiche. Si propone di semplificare dette attività che attualmente sono concepite come eventi che coinvolgono contemporaneamente più soggetti intesi come società sportive o scuole. Queste attività spesso sono subordinate all'utilizzo di uno spazio necessariamente grande per gestire l'evento tramite più campi di gioco. L'auspicio è giocare di più, giocare in più occasioni, non penalizzare chi dispone di una palestra o uno spazio piccolo, facilità di gestione dell'evento anche in giorni feriali, perché si può esaurire nel tempo di una ora e mezzo di gioco.

Potenzialmente si potrebbe articolare l'attività come per le attività agonistiche, con un calendario a giornate dove si prevede l'abbinamento di 2 soli soggetti (società, scuole, ecc.). Essendo attività promozionale, l'obbligo di giocare ogni settimana o una sola volta alla settimana, non è una

caratteristica richiesta. Il principio è che «si gioca quando si è comodi con la complicità dell'avversario». Il servizio arbitrale è messo a disposizione dalle società stesse, per cui non ci sono costi extra da sostenere, oppure è da prendere in considerazione l'impiego di allievi arbitri a scopo di tirocinio (senza retribuzione).

I partecipanti devono presentarsi sul campo, per la singola gara, con una squadra A e una Squadra B che possono essere anche miste. Tutti i giocatori delle due squadre hanno la stessa divisa con numerazione personalizzata per ogni singolo giocatore (non ci possono essere doppioni). Ogni squadra può essere composta da un minimo di 4 giocatori a un massimo di 8 (quindi la somma dei giocatori che il partecipante è tenuta a tenere sul campo è minimo 8 massimo 16 giocatori).

Ogni gara si articola su 5 partite con risultato indipendente,

Ogni partita si gioca su due tempi da 7 minuti con 1 minuto di intervallo per cambiare le porte e la direzione dell'attacco. Non sono previsti Time Out per cui ogni gara dura 15 minuti.

Non è ammesso il pareggio, per cui nell'eventualità al termine della gara si procede con il goldengoal.

Il format della gara è il seguente:

- Squadra 1A – Squadra2B
- Squadra 2A – Squadra1B
- Squadra 2A – Squadra2B
- Squadra 1A – Squadra1B
- Squadra A – Squadra B (tutti contro tutti)

La vittoria di una partita all'interno della gara fa conseguire alla squadra 1 punto. Per cui una gara può finire:

- 5 - 0
- 4 - 1
- 3 - 2
- 2 - 3
- 1 - 4
- 0 - 5

Per stilare la classifica è sufficiente sommare il numero delle partite vinte. Per esempio: se il partecipante X nella prima giornata di gara vince 5 - 0, nella seconda vince 3 - 2 e la terza perde 1 - 4, in classifica potrà vantare  $(5+3+1=)$  9 punti.

A questa classifica possono essere sommati punti bonus, per esempio chi schiera 2 squadre da 8 elementi ottiene 1 punto bonus in più che è aggiunto alla classifica; oppure chi schiera le 2 squadre miste otterrà 2 punti bonus sulla classifica, altresì una sola squadra mista un solo punto. E così via per sollecitare l'inclusione e la partecipazione.



**Modulo Organizzazione**

**Torneo Promozionale Territorio - BEACH HANDBALL**

Alla F.I.G.H.  
Settore Territorio Promozione Scuola  
Mail: [segreteriaterritorio@figh.it](mailto:segreteriaterritorio@figh.it) ; [office@figh.it](mailto:office@figh.it)

**L'Area/Comitato/Delegazione Regionale** \_\_\_\_\_

**PRESIDENTE/DELEGATO** Cognome e Nome \_\_\_\_\_

Luogo e data di nascita \_\_\_\_\_ C.F. \_\_\_\_\_

Cell. \_\_\_\_\_ E-Mail \_\_\_\_\_

**Organizza per la Stagione** \_\_\_\_/\_\_\_\_ **nelle seguenti categorie:**

<b>4Handball JR</b> (versione Handball)	Misio	Femmine	Maschi	<b>4Handball SR</b> (versione Beach Handball)	Misio	Femmine	Maschi
Under 8				Under 8			
Under 9				Under 9			
Under 10				Under 10			
Under 11				Under 11			
Under 12				Under 12			
Under 13				Under 13			
Under 14 (solo scuole)				Under 14 (solo scuole)			
				Under 17 (solo scuole)			
				Under 19 (solo scuole)			

L'impianto di giuoco dove verrà svolta l'attività è: \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

<b>INCONTRO</b>	<b>GIORNO</b>	<b>ORA</b>
1		
2		
3		
4		

**N.B.** Qualora gli incontri sono più o meno di quelli sopra inseriti si prega comunque di allegare eventuale calendario ed inoltrare il tutto per conoscenza a [segreteriaterritorio@figh.it](mailto:segreteriaterritorio@figh.it) e [office@figh.it](mailto:office@figh.it)



**Modulo Organizzazione**

**Torneo Promozionale Società – BEACH HANDBALL**

All'Area/Comitato/Delegazione Regionale

\_\_\_\_\_  
 Alla F.I.G.H.  
 Settore Territorio Promozione Scuola  
 Mail: [segreteriaterritorio@figh.it](mailto:segreteriaterritorio@figh.it) ; [office@figh.it](mailto:office@figh.it)

La Società \_\_\_\_\_ Cod. Fed. \_\_\_\_\_

**PRESIDENTE/DIRIGENTE RESPONSABILE** Cognome e Nome \_\_\_\_\_

Luogo e data di nascita \_\_\_\_\_ C.F. \_\_\_\_\_

Cell. \_\_\_\_\_ E-Mail \_\_\_\_\_

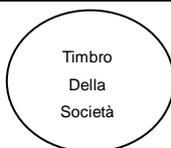
**Organizza per la Stagione \_\_\_\_/\_\_\_\_ nelle seguenti categorie:**

<b>4Handball JR</b> (versione Handball)	Misio	Femmine	Maschi	<b>4Handball SR</b> (versione Beach Handball)	Misio	Femmine	Maschi
Under 8				Under 8			
Under 9				Under 9			
Under 10				Under 10			
Under 11				Under 11			
Under 12				Under 12			
Under 13				Under 13			
Under 14 (solo scuole)				Under 14 (solo scuole)			
				Under 17 (solo scuole)			
				Under 19 (solo scuole)			

L'impianto di giuoco dove verrà svolta l'attività è: \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_

<b>GIORNO</b>	<b>ORA</b>



(Firma del Presidente della Società)

\_\_\_\_\_