



COMMISSIONE
NAZIONALE
FORMAZIONE



VADEMECUM

ATTIVITA' PROMOZIONALE

Edizione 2026



Domenico Tassinari – Luciano Bartolini

PRESENTAZIONE

La pallamano è la disciplina ideale per accompagnare i bambini nei loro primi passi nel mondo dello sport. Attraverso la spontaneità dei suoi gesti più naturali – correre, saltare, afferrare e lanciare – ogni piccolo atleta può esprimere liberamente la propria gioia di muoversi e sviluppare la propria motricità fin dalla tenera età. In quest'ottica, già dalla scorsa stagione la nostra Federazione ha voluto ampliare la base del movimento anticipando l'inizio dell'attività federale con il progetto *Baby Hand*, un percorso ludico-motorio interamente dedicato ai bambini dai 4 ai 5 anni.

Il progetto si sviluppa attraverso la guida didattica “Corri, salta e lancia con... Tommy e Birba”, uno strumento prezioso e coinvolgente che è ormai diventato un punto di riferimento apprezzato anche a livello internazionale.

L'architettura del nostro modello didattico e promozionale è progettata per offrire un gioco accattivante, semplice, sicuro e divertente per tutti i bambini. Le società potranno allestire nei propri impianti campi ridotti e di facile realizzazione, ma strutturati per rispondere alle specifiche esigenze delle diverse fasce d'età. In questo modo, ogni piccolo atleta potrà sviluppare al meglio le proprie abilità, esprimendosi con gioia e dando libero sfogo a fantasia, autonomia e talento.

Ogni dettaglio è stato pianificato per offrire stimoli didattici adeguati e crescenti fino alla soglia dell'Under 12, ultima categoria promozionale, in cui i ragazzi saranno pronti ad affrontare le prime competizioni attraverso un'organizzazione flessibile su misura per la loro età.

Nella nuova struttura, l'Under 12 rappresenta il ponte di passaggio verso l'agonismo vero e proprio. Pur mantenendo saldi gli obiettivi formativi, questa fascia d'età adotterà un'impostazione “preagonistica”, mirata anche alla ricerca del risultato e allo sviluppo dello spirito competitivo di ogni piccolo atleta.

Questo percorso valorizza la crescita personale che, unita alla costante qualificazione di educatori, istruttori e tecnici, punta a formare atleti capaci di eccellere nei campionati giovanili, nella categoria Seniores e, soprattutto, in ambito internazionale.

Il Consigliere Federale

Onofrio Fiorino

Il gioco è lo strumento privilegiato dell'educazione motoria e facilita l'acquisizione di competenze motorie generali e specifiche. Nella didattica, la pallamano occupa un ruolo fondamentale in quanto, oltre all'acquisizione dei vari elementi tecnici, stimola la fiducia in sé stessi, la capacità di gestire un contesto complesso e di partecipare attivamente alla vita sociale.

Le modalità di gioco proposte che vanno dal 3+1 in under 7 e under 9, al 4+1 in under 11, consentono di coinvolgere gli allievi, riducendo i tempi morti e incrementando il numero di azioni in cui ogni partecipante è parte attiva del gioco.

Stessa impostazione viene proposta per il 5+1 nell'Under 12, ultima categoria dell'attività promozionale e ponte di accesso all'attività agonistica. Nel 5+1 vengono ampliate le dimensioni del campo e vengono aggiunte alcune indicazioni di gioco.

Il percorso proposto ha come obiettivo quello di consolidare, in primis, gli schemi motori di base, poi di promuovere la crescita delle abilità specifiche del gioco della pallamano in un gioco libero, nel quale non sono consentite indicazioni e imposizioni tattiche pur semplici, di gioco collettivo.

Giocare con un numero ridotto di atleti per squadra è uno strumento essenziale che favorisce la crescita tecnica e lo sviluppo del pensiero tattico di ciascun praticante nella propria fascia d'età, e permette ad ogni allievo di essere protagonista del gioco in ogni momento della gara.

Questo percorso favorisce l'aumento del numero dei possessi di palla di ciascun allievo nell'unità di tempo giocato, con conseguente aumento del numero di palleggi, di passaggi, di tiri effettuati, di scelta degli spazi da attaccare. Chi è senza palla è stimolato a muoversi continuamente per smarcamenti e rendersi disponibile per essere attivo nel gioco.

Le indicazioni della difesa da utilizzare, espresse nella fascia U12, devono essere percepite dagli istruttori come completamento di un percorso formativo per continuare a stimolare la creatività sia di chi conduce il gioco sia di chi cerca di neutralizzarlo ricercando nelle azioni personali le strategie adatte per rientrare in possesso di palla o minimizzare le intenzioni di chi attacca.

Difese chiuse e fortemente organizzate, marcature individualizzate sono finalizzate ad ottenere una vittoria "facile" ed immediata imponendo all'avversario di rinunciare alla creatività che invece viene stimolata da difese con spazi aperti e di indurlo a tiri da lontano e sopra una barriera fisica con la consapevolezza che la maggior parte dei ragazzi di questa età non hanno ancora acquisito la forza necessaria per effettuare tiri efficaci.

Così come la marcatura individualizzata di un singolo giocatore è solo una strategia per eliminare un problema anziché risolverlo e imparare a gestirlo. Se al centro del nostro operato c'è la crescita dei nostri ragazzi allora le indicazioni date non saranno percepite come divieti, ma indicazioni per un percorso formativo tecnico tattico completo.

Non bisogna infatti dimenticare un aspetto fondamentale dell'attività in questa fascia d'età: la promozione del benessere personale delle allieve e degli allievi, attraverso la gioia nelle relazioni, la diminuzione degli stati d'ansia, l'eliminazione dei sentimenti negativi verso sé stessi, fino allo sviluppo delle capacità condizionali e le abilità tecnico tattiche degli allievi.

Compito, pertanto, di tutti gli attori che operano direttamente e indirettamente nell'ambito dell'attività promozionale, in primis gli istruttori FIGH, ma anche i genitori e i dirigenti di club, è quello di creare un ambiente positivo e propositivo attorno a **tutti** i praticanti, dai più piccoli ai più grandi, invece di enfatizzare la competitività, la ricerca del risultato a tutti i costi, evitando la percezione che si giochi "contro" un avversario, piuttosto che "insieme" a lui.

Occorre promuovere invece le competenze emotive, comunicative e cognitive dei bimbi e dei ragazzi, facilitare la loro consapevolezza di sé, aiutandoli a gestire le emozioni e lo stress, accrescere la loro empatia verso gli altri,

costruendo comunicazioni e relazioni efficaci tra loro e con gli adulti, stimolarne e affinare il pensiero creativo e il pensiero critico, affinché riescano assieme ad affrontare i problemi e a prendere buone decisioni autonome.



ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' PROMOZIONALI

L'organizzazione di un evento promozionale potrà avvenire secondo due modalità:

- 1) L'Area o la Delegazione Regionale provvederà a predisporre un calendario di eventi concordato con le società già operanti nel territorio per l'organizzazione di tornei dedicati all'attività promozionale. In questo caso, le società a inizio stagione devono solo comunicare la loro disponibilità all'uso del proprio impianto, l'iscrizione a ciascuna tappa è facoltativa e non va realizzata nel momento di istituzione del circuito, ma in occasione di ogni singola tappa, comunicando di volta in volta il numero di squadre iscritte per ciascuna categoria cui si intenda partecipare.
- 2) La singola società organizza, a stagione in corso, un torneo non compreso nell'iniziale circuito, specificando le categorie alle quali è rivolto, la data, gli orari, la sede. La società dà apposita comunicazione preventiva al delegato regionale o di area di riferimento, che inoltrerà tale informativa all'indirizzo formazione@federhandball.it.

Al fine di garantire la correttezza dello svolgimento delle singole manifestazioni di attività promozionale, nell'autonomia dei Comitati o Delegazioni regionali, verrà individuata la figura di "**Referente Provinciale dell'Attività promozionale**" o, come già istituito dalla Federazione, incaricare il "**Responsabile Regionale Attività Promozionale**".

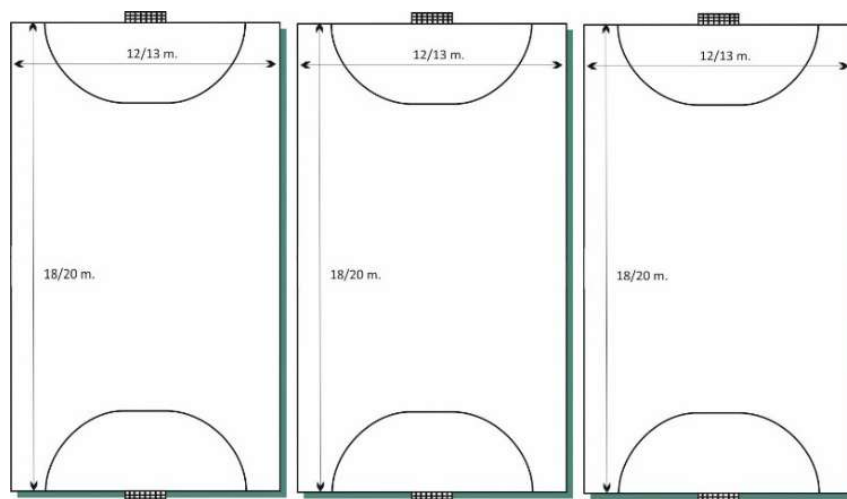
Tale figura rappresenterà la federazione e avrà il compito di assicurare che le singole manifestazioni si svolgano in linea con i regolamenti federali. Più precisamente, il RP deve accertare che tutti i partecipanti siano in regola con il tesseramento e che l'attività si svolga secondo il regolamento di gioco previsto, prestando attenzione agli obblighi e ai divieti attesi.

Il regolamento federale prevede la possibilità di organizzare manifestazioni per le seguenti categorie:

- Baby Hand
- Under 7
- Under 9
- Under 11
- Under 12

Le manifestazioni si svolgeranno in una **unica suddivisione di genere** in quanto è prevista un'unica **categoria mista** a cui parteciperanno anche squadre maschili e femminili. Tuttavia, autonomamente, i Comitati Regionali potranno decidere di attivare le manifestazioni con categorie di genere diverse.

Per questo risulta indispensabile (laddove le strutture lo permettano), per le categorie U7 – U9 – U11 la creazione di più campi in parallelo: un unico fischio di partenza e di fine, permetterà a minimo 24 allievi di giocare in contemporanea. Questo permette a pieno regime di impiegare 6 squadre, mentre altre 6 riposano, e così via ogni 10-15-20 minuti.



TESSERAMENTO

Per partecipare all'attività promozionale occorre essere in possesso del certificato medico di idoneità generica alla pratica sportiva, ed essere tesserati. Sebbene dagli 8 anni in su sia possibile il tesseramento agonistico (con visita medica agonistica), dai 5 ai 12 anni è consentito il tesseramento TAP per la pratica delle attività promozionali Baby Hand, Under 7, Under 9, Under 11 e Under 12).

Tuttavia, per le attività promozionali svolte all'interno del contesto scolastico, c'è la possibilità del tesseramento TAPS per tutte le scuole di ogni ordine e grado. Esso è un utile strumento per avvicinare in sicurezza all'attività federale tutti nuovi praticanti provenienti dal mondo della scuola.



Disposizioni organizzative manifestazioni attività promozionali

- Per quanto riguarda le categorie **Baby Hand, Under 7, Under 9, Under 11** verranno organizzate delle manifestazioni intese come momento di confronto ludico senza alcun obiettivo agonistico. **Pertanto non dovranno essere stilate delle classifiche di merito.** Eventuali premi saranno distribuiti a tutte le squadre e a tutti gli allievi. 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.
- Un ragionamento a parte è stato fatto in merito all'**under 12**, ultima categoria dell'attività promozionale, che si potrà svolgere in un campo regolamentare con il **5+1** per mantenerne l'aspetto metodologico del gioco libero, ma verrà considerata **attività pre-agonistica**, pertanto potrà essere organizzata con gare che faranno classifica sulla base dei risultati, ed il conseguimento della vittoria di un **Trofeo Regionale** appositamente organizzato. La vittoria del Trofeo non sarà comunque condizione di accesso al **Trofeo Nazionale della categoria Under 12**, in quanto la **partecipazione sarà aperta a tutte le società.**

BABY HAND

Under 5



Scaricando il file dal seguente link

https://www.federhandball.it/wp-content/uploads/2025/06/Baby-Hand-2025-Corri_salta_e_lancia.pdf

si avranno tutte le indicazioni e le proposte didattiche per svolgere l'attività.



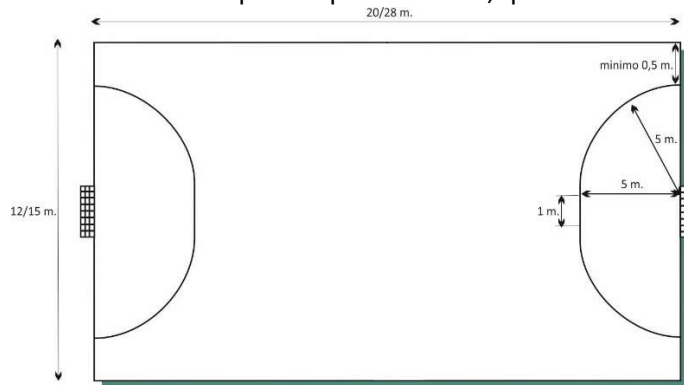
Under 7 – Under 9

GIOCO BASE 3+1

Il **terreno di gioco** ha dimensioni minime di **12-15 metri** di larghezza e **20/28 metri** di lunghezza.

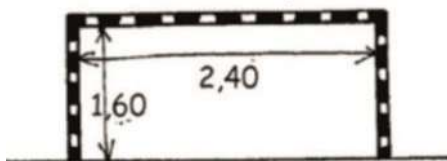
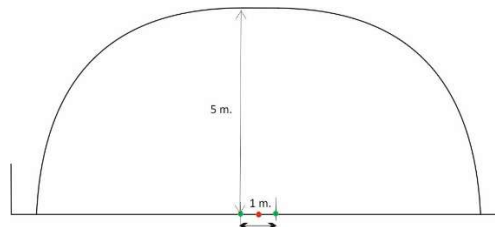
L'area viene formata tracciando una linea di 1 metro parallela alla linea di fondo di fronte alla porta a 5 m di distanza da essa. Partendo dalla sua proiezione sulla porta, tracciare un quarto di cerchio di 5 metri di raggio su entrambi i lati in modo da formare l'area di porta.

Le misure minime sono adatte a campi multipli trasversali, quelle massime a campi longitudinali singoli.



Indicazioni per la tracciatura dell'area di porta

Sulla linea di fondo campo identificare il punto intermedio (rosso). A destra e a sinistra di esso, a 50cm di distanza, identificare due punti (verdi) corrispondenti al centro del raggio di tracciatura. Da ogni punto verde tracciare un quarto di cerchio avente raggio di 5 metri. Unire le due quarti di cerchio con una linea parallela alla linea di fondo campo lunga 1 metro.



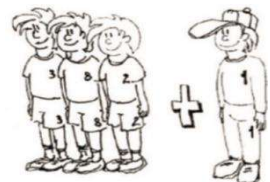
La **porta** ha dimensioni di 2.40 per 1.60 m

Numero dei giocatori

Vengono utilizzati **3 giocatori** di campo **più il portiere**.

È considerata **squadra** un gruppo di 5 bambini/e fino a un massimo di 9.

Il gruppo può essere misto maschi e femmine.





Durata degli incontri:

2 - 3 tempi di **8 minuti** ciascuno.

In una manifestazione devono essere garantiti almeno 30' di gioco ad ogni bambino

Palla di gioco:
numero **00**



Utilizzare palle "Super Soft" studiate appositamente per l'ambiente scolastico. Rispetto al pallone tradizionale di cuoio limita notevolmente sia i disagi per il portiere sia gli infortuni alle dita in fase di ricezione per gli attaccanti.

REGOLE PARTICOLARI DI GIOCO

Si gioca secondo il regolamento della pallamano ad eccezione:

- **Sono da evitare indicazioni di organizzazione difensiva.**
- **La difesa è individualizzata.**
- Il giocatore escluso per 1' lascia il terreno di gioco e viene sostituito da un compagno.
- Dopo la realizzazione di una rete la rimessa in gioco viene effettuata dal portiere. Questo passaggio non può essere intercettato.
- Non è permesso "cinturare" l'avversario. Il ripetersi di questo tipo di azione porta alla esclusione temporanea dal gioco.
- Il comportamento dell'Istruttore che invita i bambini a commettere fallo, viene punito con la progressione delle sanzioni previste (richiamo, ammonizione, esclusione).

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Come giocano

- Il gioco che esprimono **si concentra intorno alla palla**: gioco che potremmo chiamare a grappolo d'uva;
- Il pensiero del bambino è incentrato sulla palla: il bambino gioca da solo, gli è difficile passare la palla, palleggia molto, la chiama per averla qualsiasi sia la sua posizione sul campo in rapporto a compagni o avversari;
- Le **capacità motorie sono minime**: difficoltà nel correre, correre girando le spalle, correre prendendo o lanciando la palla, tirare saltando;
- Le decisioni e le scelte sono dettate **dall'individuazione del leader** della squadra o dell'amico: non c'è organizzazione collettiva nel gioco d'attacco;
- I **compagni** del portatore di palla **sono passivi**.
- Il ruolo del portiere è apprezzato solo se gioca bene: cambio in caso errori.
- I **rapporti con l'allenatore** sono molto importanti (affettività): essere incoraggiati o puniti.
- Il piacere, la voglia di giocare e di vincere sono primordiali.

Come vorremmo che giocassero ...

... in attacco

- Un **gioco a tutto campo**: occupare lo spazio, essere ben sparsi;
- Una **rete di passaggi** per progredire verso la porta collettivamente: passaggi corti;
- Molte occasioni di tiro per tutti.

... in difesa

- Recupero attivo della palla con una **difesa individuale** a tutto campo: agire immediatamente dopo la perdita del pallone, in primo luogo sul portatore di palla e che ognuno difendi sul proprio avversario

Cosa insegnare ...

... individualmente

- Vari tipi di corse: in avanti, in dietro, laterali, su un piede, ...;
- Cambi di ritmo, andature e di direzione;
- I saltelli su 1 piede, su 2 piedi, ...;
- La manipolazione della palla: ricevere, lanciare, palleggiare senza guardare la palla, ...;
- La dissociazione segmentaria: alto/basso, sinistra/destra;
- Concatenamento delle azioni: correre/lanciare, correre/ricevere, saltare/tirare, ...;
- I tiri: lontano dal portiere, con il rimbalzo;

... collettivamente in attacco

- **Riconoscersi** attaccante: la mia squadra ha la palla;
- Occupare tutto lo spazio del campo da gioco: ampiezza;
- **Partecipare** all'azione: correre ed essere orientati verso la porta;
- **Aiutare** il portatore di palla: smarcarsi in avanti e indietro;
- **Non aspettare** la palla vicino alla zona;
- **Fare** la scelta giusta per il passaggio: prendere le giuste informazioni sulla posizione degli altri giocatori;
- **Privilegiare** passaggi corti piuttosto che quelli lunghi.

... collettivamente in difesa

- **Riconoscersi** difensori (la mia squadra non ha la palla);
- **Partecipare** al recupero della palla (individuare il proprio avversario e la palla per intercettarlo);
- **Posizionarsi** tra il portatore di palla o il proprio avversario e la porta da proteggere (per vedere contemporaneamente la palla e l'avversario).

Sul piano relazionale e mentale

- Fargli capire che **appartengono a un gruppo** e devono riuscire a giocare tutti insieme;
- Insegnargli il **rispetto** dei compagni, degli avversari, delle regole, degli arbitri...;
- **Incoraggiarli** in tutte le situazioni e valorizzare le buone azioni;
- Conservare e sviluppare la loro **voglia di giocare** e la loro combattività.

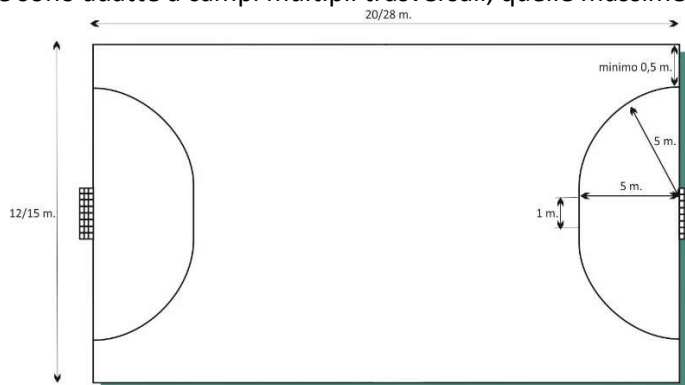
Under 11

GIOCO BASE 4+1

Il **terreno di gioco** ha dimensioni minime di **12-15 metri** di larghezza e **20/28 metri** di lunghezza.

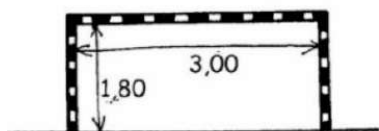
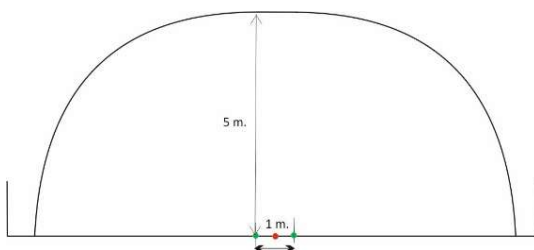
L'area viene formata tracciando una linea di 1 metro parallela alla linea di fondo di fronte alla porta a 5 m di distanza da essa. Partendo dalla sua proiezione sulla porta, tracciare un quarto di cerchio di 5 metri di raggio su entrambi i lati in modo da formare l'area di porta.

Le misure minime sono adatte a campi multipli trasversali, quelle massime a campi longitudinali singoli



Indicazioni per la tracciatura dell'area di porta

Sulla linea di fondo campo identificare il punto intermedio (rosso). A destra e a sinistra di esso, a 50cm di distanza, identificare due punti (verdi) corrispondenti al centro del raggio di tracciatura. Da ogni punto verde tracciare un quarto di cerchio avente raggio di 5 metri. Unire i due quarti di cerchio con una linea parallela alla linea di fondo campo lunga 1 metro.



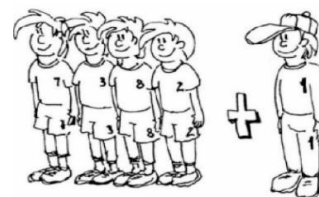
La **porta** ha dimensioni di 3.00 per 1.80 m

Numero dei giocatori

Vengono utilizzati **4 giocatori** di campo **più il portiere**.

È considerata **squadra** un gruppo di 6 bambini/e fino a un massimo di 10.

Il gruppo può essere misto maschi e femmine.





Durata degli incontri:

2 - 3 tempi di **8/10 minuti** ciascuno.

In una manifestazione devono essere garantiti almeno 30' di gioco ad ogni bambino

Palla di gioco:
numero **0**



Utilizzare palle "Super Soft" studiate appositamente per l'ambiente scolastico. Rispetto al pallone tradizionale di cuoio limita notevolmente sia i disagi per il portiere sia gli infortuni alle dita in fase di ricezione per gli attaccanti.

REGOLE PARTICOLARI DI GIOCO

Si gioca secondo le il regolamento della pallamano ad eccezione:

- **Sono da evitare indicazioni di organizzazione difensiva.**
- **La difesa è individualizzata.**
- Dopo la realizzazione di una rete la rimessa in gioco viene effettuata dal portiere. Questo passaggio non può essere intercettato.
- Non è permesso "cinturare" l'avversario. Il ripetersi di questo tipo di azione porta alla esclusione temporanea dal gioco.
- Il comportamento dell'Istruttore che invita i bambini a commettere fallo, viene punito con la progressione delle sanzioni previste (richiamo, ammonizione, esclusione).
- 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 giocatore in possesso di palla può effettuare un solo palleggio (= una sola battuta della palla al suolo).

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Come giocano

- Il gioco sviluppato si concentra ancora un po' intorno alla palla con un'aggressività che si manifesta con degli scontri;
- Apparizione di leader nella squadra che hanno delle difficoltà a passare ai compagni;
- Le capacità motorie sono più o meno sviluppate: correre, correre girando le spalle, correre ricevendo o passando la palla, tirare saltando;
- Le decisioni e le scelte sono ancora dettate dall'individuazione del leader della squadra o dell'amico: collaborazioni offensive a 2;
- I passaggi vengono effettuati sopra ai difensori;
- La passività difensiva è ancora importante: è più divertente e valorizzante segnare;
- Il ruolo del portiere viene assegnato al meno bravo, ma viene cambiato quando sbaglia;
- I rapporti con l'allenatore diventano conflittuali soprattutto se l'allenatore fa giocare tutti, pensando alla formazione dei giovani giocatori;
- Il piacere, la voglia di giocare e di vincere restano primordiali.

Come vorremmo che giocassero ...

... in attacco

- Un gioco a tutto campo: occupare lo spazio, allargare il gioco, smarcarsi correndo;
- Una rete di passaggi per progredire verso la porta collettivamente: passaggi corti;
- Molti tiri e reti;
- La partecipazione di tutti nella costruzione offensiva: ognuno ha un ruolo, anche il portiere;
- Capacità di smarcarsi (penetrazione, con cambio di direzione, in palleggio...) prima di un passaggio o di un tiro.

... in difesa

- La partecipazione di tutti in difesa: ognuno ha il suo ruolo, anche il portiere;
- Recupero attivo della palla con una difesa individuale.

Cosa insegnare ...

... individualmente

- In quest'età bisogna continuare a lavorare sullo sviluppo motorio;
- Vari tipi di corse: in avanti, in dietro, laterali, su un piede, ...; cambi di ritmo, andature e di direzione;
- Saltelli su 1 piede, su 2 piedi, ..., la dissociazione segmentaria (alto/basso, sinistra/destra),
- La manipolazione del pallone: ricevere, lanciare, palleggiare senza guardare la palla, ...;
- Concatenamento delle azioni: correre/lanciare, correre/ricevere, saltare/tirare, ...;
- I tiri lontano dal portiere, con il rimbalzo;
- Saper difendere: pressare, intercettare;
- I tiri in elevazione: stacco piede destro, piede sinistro;
- Saper affrontare un 1c1 in base alle situazioni: attaccante/difensore (penetrazione, con cambio di direzione, in palleggio...); Tiratore/portiere (nello spazio libero, lontano dal portiere, con rimbalzo, forte, ...

... collettivamente in attacco

- Riconoscersi attaccante: la mia squadra ha la palla;
- Occupare tutto lo spazio del campo da gioco: ampiezza;
- Partecipare all'azione: correre ed essere orientati verso la porta;
- Aiutare il portatore di palla: smarcarsi in avanti e indietro;
- Non aspettare la palla vicino alla zona;
- Fare la scelta giusta per il passaggio: prendere le giuste informazioni sulla posizione degli altri giocatori;
- Privilegiare passaggi corti piuttosto che quelli lunghi.

... collettivamente in difesa

- Riconoscersi difensori (la mia squadra non ha il pallone);
- Riconoscersi difensori (la mia squadra non ha la palla);
- Partecipare al recupero della palla: individuare il proprio avversario e la palla per intercettarla o rubarla sul palleggio; senza fare fallo;
- Posizionarsi tra il portatore di palla o il proprio avversario e la porta da proteggere (controllare contemporaneamente palla e avversario).

Sul piano relazionale e mentale

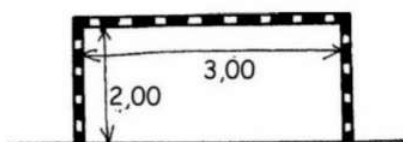
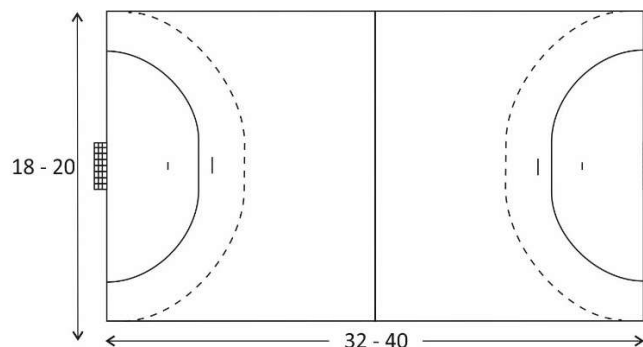
- Fargli capire che **appartengono a un gruppo** e devono riuscire a giocare tutti insieme;
- Insegnargli il rispetto dei compagni, degli avversari, delle regole, degli arbitri ...;
- Incoraggiarli in tutte le situazioni e valorizzare le buone azioni;
- Conservare e sviluppare la loro voglia di giocare e la loro combattività ...

Under 12

Trofeo Regionale

GIOCO 5 + 1

Le dimensioni del **terreno di gioco** sono minimo di 32 m. di lunghezza e 18 m. di larghezza



La **porta** ha dimensioni di 2 m. di altezza e 3 m. di larghezza

Numero dei giocatori

Vengono utilizzati **5 giocatori** di campo **più il portiere**.

Le **squadre** possono essere maschili, femminili o miste.

Possono essere schierati al massimo 10 giocatori.



Durata degli incontri:

3 tempi di 15' ciascuno

Intervallo:

- 3' tra un tempo e l'altro



Nel caso vengano disputate più gare in un giorno, i tempi di gioco possono essere ridotti sino a 12 minuti.

Palla di gioco:
numero **0**



Assegnazione dei punti

Per ogni gara vengono assegnati 5 punti così distribuiti:

- Un punto per ogni singolo tempo di gioco vinto (il punteggio in ogni tempo viene azzerato)
- In caso di pareggio al termine del tempo, viene assegnato 0,5 punti per squadra.
- Due punti vengono assegnati alla squadra vincente (punteggio complessivo dei tre tempi)
- In caso di pareggio al termine della gara viene assegnato un punto per squadra.

Inizio del gioco

All'inizio del primo e del terzo tempo viene sorteggiata la squadra che inizia la gara. Nel secondo tempo viene alternata la squadra che ha iniziato 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 1 time-out per tempo

Disposizioni particolari

- 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.
- Il gioco deve stimolare nel ragazzo capacità di iniziativa, pertanto sono da evitare, assolutamente, organizzazione difensiva su una linea sola.
- È vietato **cinturare** l'avversario per interrompere il gioco. Il ripetersi di questo tipo di azione porta alla esclusione temporanea dal gioco.
- **E' consentito un sono palleggio** (rimbalzo della palla) quando se ne è in possesso
- Il comportamento dell'Istruttore che invita i bambini a commettere fallo, viene punito con la progressione delle sanzioni previste (richiamo, ammonizione, esclusione).
- Le **esclusioni temporanee** sono di **1'**.

È PERMESSO

- **Si devono utilizzare difese a zona su due o più linee (Difesa 2-3 o 3-2) nel primo e terzo tempo.**
- **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.
- **Nel secondo tempo è obbligatoria la difesa a uomo a tutto campo**

È VIETATO

- **E' vietato difendere su una sola linea difensiva**
- **Sono vietate, altresì, marcature individualizzate di singoli giocatori.**
- **E' vietata la difesa 4-1**

Disposizioni organizzative

Vengono organizzate due diverse tipologie di manifestazioni: regionali e nazionali

- **Manifestazione regionale**

Viene organizzato il calendario degli incontri secondo il criterio del girone all'italiana in base alle esigenze del territorio. Viene stilata una classifica di merito prendendo in considerazione i punti conquistati in ogni incontro. Alla squadra vincente verrà assegnato il **Trofeo Regionale**. **Manifestazione nazionale.**

Nell'ambito del Festival della Pallamano verrà organizzata la Manifestazione Nazionale alla quale potranno accedere tutte le squadre indipendentemente dal risultato ottenuto a livello regionale, lo stesso potrà

ORGANIZZAZIONE ATTIVITA' PROMOZIONALE 2026-27

L'attività pre agonistica per essere efficace sia a livello societario che a livello federale, deve essere organizzata e gestita a livello periferico dai Comitati/Delegazioni Regionali.

Entro il mese di ottobre i Comitati/Delegazioni Regionali devono predisporre un calendario relativo alle manifestazioni nel territorio di competenza. Il calendario dovrà essere flessibile in quanto, nel corso della stagione sportiva, potranno essere inserite ulteriori manifestazioni.

Il calendario dovrà essere articolato nelle seguenti attività:

- **Under 12:** dovrà essere formulato un calendario delle gare con la formula di girone all'italiana con gare in una singola giornata o con formula di concentramento adatto alle esigenze del territorio. Verrà stilata una classifica in base ai punteggi ottenuti (vedi pagina 16) nelle singole gare. La squadra con più punti si aggiudicherà il "Trofeo Regionale".

In base al numero delle squadre partecipanti dovranno essere svolte un minimo di gare:

- fino a 4 squadre: minimo 8 gare con girone unico
- da 5 a 7 squadre minimo 10 gare girone unico
- da 8 a 10 squadre minimo 14 gare girone unico
- da 11 a 16 squadre minimo 18 gare: 2 gironi (5/6 squadre) con 1 e 2 fase
dove si gioca in base alla classifica della prima fase.

Le gare saranno arbitrate da atleti delle società interessate delle categorie Under 18 e Under 16.

All'atto dell'iscrizione della squadra, la società indicherà almeno un nominativo per lo svolgimento di tale ruolo.

Ogni comitato organizzerà un momento di formazione dove verrà illustrato il regolamento. È in fase di studio, da parte del Settore arbitrale, una breve formazionee/o istituzione di una figura specifica per tale ruolo. I comitati riceveranno circolare apposite nei prossimi giorni.

Verrà organizzata una manifestazione nazionale nell'ambito del Festival della Pallamano a cui potranno partecipare liberamente tutte le società, indipendentemente dai risultati ottenuti in ambito regionale.

- **Under 7/9/11:** dovrà essere definito un calendario delle manifestazioni distribuito equamente nel corso della stagione sportiva (ottobre-maggio). Se possibile inserire due diverse manifestazioni al mese. Le società dovranno dare la disponibilità per organizzare almeno una manifestazione all'anno e partecipare possibilmente ad una manifestazione al mese.
- **Baby hand.** Se la struttura e l'organizzazione delle manifestazioni precedente lo permettono, cercare di organizzare uno spazio/giochi (non programmando partite U7, U9, U11 in uno dei tre campi trasversali per almeno un'ora) per svolgere alcune attività motorie relative al Baby Hand secondo un format definito dalla C.N.F.
- **Festa Regionale Baby Hand.** I Comitati/Delegazioni Regionali, entro il mese di giugno o comunque entro la fine delle attività regionali dovranno predisporre l'organizzazione di una **Manifestazione Finale** che coinvolga tutte le società del territorio che si occupano di Baby Hand. Tutti i bambini che vi parteciperanno saranno premiati con una medaglia ricordo con il logo ufficiale del Baby Hand. Sulle disponibilità dei territori o federali, i bambini potranno essere premiati con magliette, cappellini o borsette con il logo ufficiale Baby Hand.

Per poter organizzare e gestire al meglio le attività sopra menzionate i Comitati/Delegazioni dovrebbero dotarsi di un piccolo database dove le società possano controllare le attività programmate e aderire a quelle a cui sono interessate

Per **qualificare** l'attività promozionale affinché abbia continuità e coinvolga tutta l'attività societaria, si propone l'istituzione del Centri di Avviamento alla Pallamano (CAP).

Centro di Avviamento alla Pallamano (CAP)

Alle società che avranno partecipato alle attività di seguito indicate, annualmente verrà assegnata una **TARGA** certificherà l'attività svolta dalla società nella stagione sportiva precedente.

La targa, oltre all'anno di riferimento, riporterà l'esatta denominazione sociale e sarà corredata da 5 stelle (una per ogni attività prevista nell'attività promozionale) e sarà diversificata in base alle attività svolte dalla società.



La società che avrà tesserato **almeno 10 atleti** in ognuna delle seguenti categorie:

- Baby Hand
- Under 7
- Under 9
- Under 11

riceverà la stella (adesiva) da applicare nel relativo spazio.

Per ottenere la stella della categoria Under 12 si dovranno tesserare **almeno 20 atleti**.



Gli adesivi verranno inserite negli appositi spazi della targa.



La targa verrà consegnata nel corso del "Festival della Pallamano" alle società che avranno ottenuto **almeno 2 stelle**.



Al termine di ogni stagione verrà consegnata una nuova targa (con l'anno di riferimento) riportante le attività svolte.

Le società che **avranno ottenuto le 5 stelle**, nella successiva stagione, saranno monitorate in relazione alla struttura del loro staff tecnico e alla partecipazione alle manifestazioni promozionali.

Le società che **parteciperanno al 50%** (o al 30% più il Festival della Pallamano) **delle manifestazioni** organizzate dal Comitato Regionale, otterranno la qualifica di

Centro di Eccellenza Avviamento alla Pallamano

Questa qualifica dovrà essere riconfermata annualmente raggiungendo tutti gli obiettivi previsti:

- 5 stelle
- partecipazione al 50% (o al 30% più il Festival della Pallamano) delle manifestazioni promozionali regionali
- Alle prime 30 società, assegnazione di
 - n 20 palloni soft misura Baby Hand
 - n 20 palloni soft misura attività promozionale fino a 12 anni.
 - n. 3 guide Baby Hand
 - n. 2 guide Manuale operatori scolastici scuola primaria
 - n 2 guide Il Gioco Sport seconda edizione.



Nei prossimi anni, a completamento della programmazione quadriennale, saranno istituiti i **Centri Pilota Federali** che potranno essere qualificati attraverso un bando, tra i Centri d'Eccellenza.

I **Centri Pilota Federali**, su un numero da stabilire per Area o Regione, dovranno possedere e mantenere le caratteristiche di Centri d'Eccellenza e dovranno rispondere, inoltre, ad una serie di parametri tecnici stabiliti dalla Commissione (numero minimo di tesserati, numero minimo di tesserati per categoria, n. di Educatori e di istruttori specializzati, numero scuole convenzionate, campi e palestre disponibili, locali per l'organizzazione di Corsi, aggiornamento etc). Gli stessi Centri Pilota, dovranno organizzare o dare disponibilità alla Federazione Centrale o territoriale, per l'organizzazione di Eventi o attività di vario genere (finali etc.).

I Centri Pilota Federali potranno ottenere annualmente un contributo Federale, che dovrà essere impiegato per le attività stabilite per i Centri Pilota, relazionando a fine anno sull'attività svolta. La qualifica di Centro Pilota Federale ogni anno potrà essere confermata o attribuita ad altri centri d'eccellenza che riusciranno a raggiungere i parametri stabiliti.

***I loghi dei CAP e dei Centri d'Eccellenza qui rappresentati sono delle proposte, nella fattispecie gli stessi saranno posti al vaglio del Settore Comunicazione che potrà modificarli per renderli confacenti alle linee federali.

Qualifica Educatore Baby Hand

La qualifica di Educatore Baby Hand, si acquisisce attraverso un corso di formazione di 8 ore secondo il seguente programma:

- *Prima parte*
2 ore Prof Ceciliani Andrea - Aspetti evolutivi e psico-pedagogici nella fascia 3-6 anni.
- 2 ore Prof.ssa Claudia Guida - Il laboratorio del Baby Hand: struttura e metodologia degli interventi.
- *Seconda parte*
2 ore Prof Ceciliani Andrea - Aspetti educativi e metodologico didattici
2 ore Prof.ssa Claudia Guida - Il laboratorio del Baby Hand: dalla teoria alla pratica

Il corso ha per tema l'organizzazione e la gestione del laboratorio con bambini di 4-5 anni sulla base del progetto Baby Hand e sulla guida didattica "Corri, salta e lancia con... Tommy & Birba" - Il corso prevede, inoltre, esercitazioni pratiche esemplificative.

Gli stessi corsi, su richiesta delle scuole o dei Comitati Regionali, potranno essere organizzati in presenza secondo delle direttive della Commissione Nazionale Formazione.

Verrà istituito un Albo degli "Educatori Baby Hand".

Il titolo è riconosciuto dalla Federazione per avvalersene sia come aggiornamento obbligatorio dei docenti, sia per la partecipazione a successive iniziative federali in cui potranno essere richiesti.

A partire dal mese di settembre verranno organizzati:

- corsi di **8 ore** nella **Piattaforma Sofia** per gli insegnanti allo scopo di formare i docenti come **Educatori Baby Hand**. Il Corso di formazione sarà rivolto in particolare ai docenti della Scuola dell'Infanzia. I corsi saranno tenuti dal Prof. **Andrea Ceciliani** e dalla **Prof.ssa Claudia Guida**. Tale corso potrà **essere riconosciuto come titolo per l'aggiornamento dei docenti della scuola**.
- Inoltre, attraverso una **circolare informativa** che sarà inviata nelle **scuole**, la federazione metterà a disposizione i **formatori federali** per svolgere gli **stessi corsi in presenza**.

Le scuole interessate potranno richiedere lo svolgimento del corso nella propria struttura raggiungendo un numero minimo di 15 partecipanti, anche con il coinvolgimento di altre scuole limitrofe.

Le scuole, che organizzano i corsi di formazione, riceveranno un attestato di riconoscimento per l'attività svolta col logo federale e il logo Baby Hand – n 20 palloni Baby Hand – n 4 guide – n 50 borsette col logo baby hand.

I partecipanti al corso riceveranno: n 1 Guida, n. 5 palloni – n. 1 t shirt col logo federale, il logo baby hand e la scritta Educatore Baby Hand.

L'iscrizione ai corsi sarà gratuita.

- I **Comitati e le Delegazioni Regionali**, in collaborazione con la FIGH e la Commissione Nazionale Formazione, dovranno organizzare Corsi in presenza per Educatori Baby Hand presso sedi territoriali stabilite, coinvolgendo le società che metteranno a disposizione i propri Impianti. I formatori dei corsi potranno essere locali o potranno essere messi a disposizione dalla federazione. I corsi potranno essere dislocati in più sedi, se necessario per esigenze organizzative.
- **Le società coinvolte** riceveranno dalla federazione una targa di riconoscimento per l'attività svolta col logo federale e il logo Baby Hand – n 20 palloni Baby Hand – n 4 guide – n 50 borsette col logo baby hand.
I partecipanti al corso riceveranno: n 1 Guida, n. 5 palloni – n. 1 t shirt col logo federale, il logo baby hand e la scritta Educatore Baby Hand. L'iscrizione ai corsi sarà gratuita.

Progetto Baby Hand

Come da Circolare del 27 gennaio 2026, prosegue il Progetto Baby Hand anche per la stagione 2026-2027

FINALITA'

La FIGH attraverso l'iniziativa "Baby Hand" vuole estendere la propria proposta educativa e formativa ai bambini della fascia di età dai 4 ai 5 anni della Scuola dell'Infanzia.

L'obiettivo è quello di stimolare nei bambini e nelle bambine lo sviluppo delle condotte motorie di base (correre, saltare e lanciare) attraverso un approccio naturale, scevro da tecnicismi precoci, e di creare una base di competenze motorie trasferibili anche all'ambito sportivo.

DESTINATARI

Le società sportive affiliate alla FIGH stagione 2026/2027

ADESIONE

Va formalizzata mediante l'invio del modulo predisposto entro il **31 gennaio 2027** compilato in tutti i campi indicando almeno 10 bambini con tesseramento TAP-S

OBIETTIVI

- Coinvolgere almeno 50 società
- Promuovere le attività rivolte ai bambini della fascia di età dai 4 ai 6 anni (nati 2021-2022 e 2023, se compiono i 4 anni nel 2027) seguendo la Guida dedicata "Corri, Salta e Lancia con...Tommy e Birba"
- Sollecitare stili di vita attivi
- Favorire e contribuire allo sviluppo completo dei Bambini e delle Bambine

Cronoprogramma:

- 31 gennaio 2027: chiusura Adesione delle società
- 30 giugno 2027: chiusura tesseramento dei bambini (modulo TAP-S)
- A partire dal 31 gennaio 2027, spedizione alle società del materiale con un **minimo di 10** atleti iscritti
- Formazione a distanza ed in presenza per Tecnici federali che vogliono avvicinarsi alle attività riferite al progetto.
- Svolgimento di n° 20 ore di attività in società entro il 30 giugno 2027
- Partecipazione ad una tappa dedicata al Baby Hand, organizzata dalle Aree entro il 30 giugno 2027

MATERIALE

(inviato alle società con minimo 10 tesserati TAP-S)

- N° 3 Guide cartacee "Corri, Salta, Lancia...con Tommy e Birba" per le società aderenti
- N° 10 palloni TRIAL n° BA01
- Contributo di 100,00 € per Istruttore di Base, indicato dalla società che svolgerà almeno 4 ore in scuole convenzionate con proposte progettuali dedicate alla fascia di età 4/5 anni

Criteri per **convenzione con una Scuola dell'infanzia** la:

Adesione al progetto Baby Hand da parte della società **entro il 28 febbraio 2027**

Sottoscrizione della convenzione tra la società e la scuola d'infanzia o istituzione riconosciuta.

Indicazione, da parte della società, dell'istruttore per l'intervento delle 4 ore previste per l'avviamento dell'attività nella scuola convenzionata.

Invio della convenzione alla Federazione per accesso agli incentivi.

