FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO HANDBALL

Segreteria Generale

Roma, 27 novembre 2026

Circolare n. 52/2026

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: *Disposizioni attuative Under 14 agonistica ed Under 12 promozionale.*

In allegato si trasmettono le nuove disposizioni attuative delle competizioni di cui all'oggetto della presente, con riferimento alla precedente Circolare n. 47 dell'8 ottobre u.s.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

Via Clauzetto 12 – 00188 Roma
Telefono +39 06 40088101
Partita Iva 01381521002 - C.F. 05263360587
www.federhandball.it - e-mail: office@federhandball.it

Indicazioni operative per lo svolgimento delle gare Under 14 e Under 12

Versione 2.0

(Le variazioni sono evidenziate in giallo)

A cura della Commissione Nazionale Formazione

Under 14

Nella stagione 2026-2027 sono state introdotte molte novità per lo svolgimento del Campionato Under 14.

DISPOSIZIONI PARTICOLARI

a) ciascuna Società può iscrivere a referto fino ad un massimo di 16 atleti/e

b) ciascuna Società può iscrivere a referto giocatori/giocatrici tesserati tra quelli comunitari, "Minori residenti in Italia" e di "cittadinanza sportiva italiana", senza limiti di numero

c) la Società ospitante deve mettere a disposizione un apparecchio defibrillatore ed iscrivere nell'elenco gara e mettere a disposizione un "operatore DAE", che può coincidere con uno degli ufficiali di squadra, ad eccezione dell'Ufficiale di squadra B (1° allenatore), e con il medico non tesserato

La violazione delle disposizioni di cui alla lettera c) non consente di disputare la gara (se accertata prima dell'inizio), ovvero determina l'immediata sospensione della stessa (se accertata in corso di svolgimento), comportando in entrambi i casi la sanzione della perdita dell'incontro con il risultato di 5-0 e l'applicazione di una ammenda.

GESTIONE E SANZIONI DELLE NORME TECNICHE

a) All'inizio del primo tempo i Responsabili delle squadre sono tenuti a segnalare ai Direttori di gara e al Responsabile dell'altra squadra l'intenzione o meno di utilizzare la difesa 6-0.

b) **Time out Te/Ta**
Il Responsabile di ogni squadra può richiedere, nel corso della gara, al massimo due time out tecnico/tattici (Te/Ta) allo scopo di segnalare al Direttore di gara il mancato rispetto di una norma Te/Ta. La durata di tale interruzione del gioco è limitata allo stretto necessario per tale comunicazione.
La richiesta va effettuata utilizzando l'apposito cartellino (di colore rosso) allegato al presente documento
Non può configurarsi come time out di squadra e i giocatori devono restare nella loro posizione per tutto il tempo dell'interruzione

c) **Sanzioni per il mancato rispetto delle norme tecnico tattiche**
Dopo la segnalazione del Responsabile di una squadra, nel caso venga rilevata una infrazione della norma indicata, il Direttore di gara assegnerà prima un'ammonizione Te/Ta al Responsabile della squadra e successivamente, in caso di reiterazione, una esclusione di 2' ad un atleta indicato dal Responsabile della squadra.
Tali sanzioni **non** vanno accumulate alle normali sanzioni disciplinari e non vanno refertate.

REGOLE, TEMPI

- 3 tempi di 20' ciascuno con intervalli di 5'
- 3 tempi di 15' ciascuno con intervalli di 5' (concentramenti)
- 3 tempi di 15' ciascuno con intervalli di 5' (2^ Fase Nazionale)
- A ciascuna squadra viene assegnato 1 punto in caso di vittoria di ciascun tempo di giuoco (0,5 in caso di pareggio)
- Alla squadra che al termine dei tre tempi realizza il maggior numero di reti vengono assegnati ulteriori 2 punti (1 in caso di uguale numero di reti realizzate)
- Il totale complessivo di punti in classifica assegnato per ciascuna gara è pertanto di n. 5.

DISPOSIZIONI PARTICOLARI DI GIOCO

- **È vietata la marcatura a uomo individuale:** questo significa che ad un difensore non può essere assegnata la marcatura di un attaccante che deve essere seguito in ogni suo spostamento. Se l'attaccante si sposta in un'altra zona del campo deve essere preso in consegna da un altro difensore.
- **La difesa 6-0 può essere applicata soltanto nel primo tempo**. Questo significa che nel primo tempo si può applicare liberamente difese su una, due linee.
- La **difesa 5-1** non viene contemplata tra le difese su due linee in quanto facilmente trasformabile in una difesa con marcamento individuale.
- **Nel secondo e terzo tempo devono essere applicate difese su due.**
  Questo significa che la difesa 6-0 non può essere applicata.
- **È consentito il marcamento a uomo a tutto campo di tutta la squadra**.
- Nel caso queste disposizioni di gioco non vengano applicate, il direttore di gara, provvederà a **richiamare verbalmente** al rispetto delle precedenti indicazioni l'allenatore (Ufficiale B). Nel caso l'Ufficiale B sia assente il richiamo verrà effettuato all'Ufficiale A.
- Se le infrazioni proseguono si **ammonirà** l'Ufficiale responsabile della squadra per proseguire con l'esclusione di 2' a scelta dell'allenatore. Ad ogni infrazione successiva verrà applicata l'esclusione di 2'.
- **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.
- Nel secondo tempo avviene **il cambio campo**
- Ogni squadra può richiedere un Team time out per tempo

CHIARIMENTI

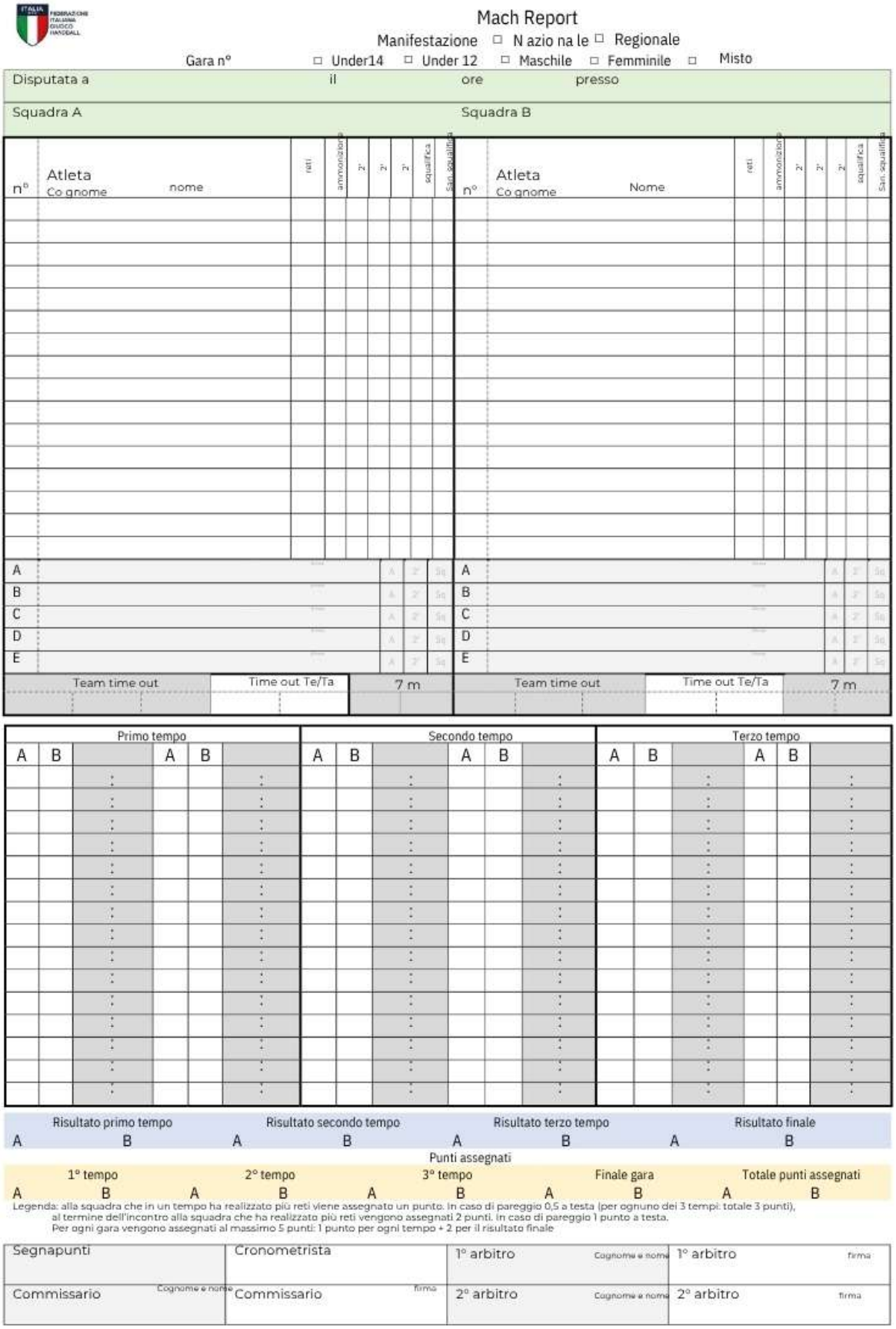
- **Difendere a zona** significa che al difensore debba essere assegnato uno spazio "da controllare" in una determinata zona di campo in cui vi è un avversario. Se quest'ultimo cambia posizione il difensore **non deve seguirlo** nei suoi spostamenti ma deve restare nella zona assegnata (**prendere-dare in consegna**).
- Inoltre il **raggio d'azione** dei difensori si deve limitare ai **13/15 metri di profondità** e non sino alla linea di metà campo o oltre.
- Nel caso di inferiorità numerica, la squadra può difendere **temporaneamente 5-0. In tutto il periodo dell'inferiorità numerica decadono gli obblighi difensivi. Di conseguenza non potranno essere richiesti time out TE-TA.**
- Se un squadra gioca in **attacco senza pivot** (attacco con 4 terzini), la squadra avversaria può difendere al di fuori della linea dei 9m. Tale difesa viene considerata regolare poiché si configura un **difesa 2-4** in quanto i due difensori esterni sono arretrati rispetto ai compagni.

INDICAZIONE

Nel referto, dopo l'indicazione del nome della squadra, inserire tra parentesi il colore della maglia.

COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GIOCO

La particolare assegnazione del punteggio per ogni gara (5 punti) richiede la struttura di un nuovo referto adatto a questo scopo.



Mach Report

Manifestazione ☐ N azio na le ☐ Regionale

Gara n° ☐ Under14 ☐ Under 12 ☐ Maschile ☐ Femminile ☐ Misto

Disputata a il ore presso

Squadra A Squadra B

n°	Atleta Co gnome	nome	reti	ammonizione	2'	2'	2'	squalifica	San. squalifica

n°	Atleta Co gnome	Nome	reti	ammonizione	2'	2'	2'	squalifica	San. squalifica

A		A	2'	Sq
B		A	2'	Sq
C		A	2'	Sq
D		A	2'	Sq
E		A	2'	Sq

Team time out	Time out Te/Ta	7 m

Primo tempo						Secondo tempo						Terzo tempo					
A	B		A	B		A	B		A	B		A	B		A	B	
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:
		:			:			:			:			:			:

Risultato primo tempo		Risultato secondo tempo		Risultato terzo tempo		Risultato finale	
A	B	A	B	A	B	A	B

Punti assegnati

1° tempo		2° tempo		3° tempo		Finale gara		Totale punti assegnati	
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

Legenda: alla squadra che in un tempo ha realizzato più reti viene assegnato un punto. In caso di pareggio 0,5 a testa (per ognuno dei 3 tempi: totale 3 punti), al termine dell'incontro alla squadra che ha realizzato più reti vengono assegnati 2 punti. In caso di pareggio 1 punto a testa. Per ogni gara vengono assegnati al massimo 5 punti: 1 punto per ogni tempo + 2 per il risultato finale

Segnapunti	Cronometrista	1° arbitro Cognome e nome	1° arbitro firma
Commissario Cognome e nome	Commissario firma	2° arbitro Cognome e nome	2° arbitro firma

Il referto è stato adattato poiché si disputano tre tempi con punteggi assegnati ad ognuno di esso. Nell'intestazione non ci sono novità rispetto al referto standard

La prima novità la si trova nella parte centrale dedicata alla registrazione del punteggio

Primo tempo						Secondo tempo						Terzo tempo					
A	B		A	B		A	B		A	B		A	B		A	B	
3		1:0			:			:			:			:			:
	14	1:1			:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:							:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:
	:				:			:			:			:			:

Ci sono degli spazi dedicati ad ogni tempo di gioco. Il punteggio viene registrato in modo progressivo all'interno di ogni tempo di gioco, ma quando inizia il tempo successivo il punteggio riparte da 0:0.

Nella parte finale vengono registrati i punteggi parziali di ogni tempo e il punteggio finale.

Risultato primo tempo		Risultato secondo tempo		Risultato terzo tempo		Risultato finale	
A 12	B 10	A 9	B 9	A 13	B 14	A 34	B 33
Punti assegnati							
1° tempo		2° tempo		3° tempo		Finale gara		Totale punti assegnati	
A 1	B 0	A 0,5	B 0,5	A 0	B 1	A 2	B 0	A 3,5	B 1,5

Legenda: alla squadra che in un tempo ha realizzato più reti viene assegnato un punto. In caso di pareggio 0,5 a testa (per ognuno dei 3 tempi: totale 3 punti), al termine dell'incontro alla squadra che ha realizzato più reti vengono assegnati 2 punti. In caso di pareggio 1 punto a testa. Per ogni gara vengono assegnati al massimo 5 punti: 1 punto per ogni tempo + 2 per il risultato finale

Il primo tempo si è concluso con il punteggio di 12-10 per la squadra A. Nella riga gialla (punti assegnati) viene assegnato 1 punto alla squadra A.

Il secondo tempo si è concluso con il punteggio di 9-9. Nella riga gialla viene assegnato uno 0,5 ad entrambe le squadre.

Il terzo tempo si è concluso con il punteggio di 13-14. Nella riga gialla viene assegnato un punto alla squadra B.

Successivamente vengono sommate le reti di ogni squadra:

- **A**: 12 + 9 + 13 = **34**
- **B**: 10 + 9 + 14 = **33**

Nella relativa casella vengono assegnati 2 punti alla squadra A che ha realizzato più reti.

Quindi vengono assegnati i punti:

- **A**: 1 + 0,5 + 0 + 2 = **3,5**
- **B**: 0 + 0,5 + 1 + 0 = **1,5**

N.B.: sino a che non saranno disponibili i nuovi referti, si autorizza l'utilizzo di quelli in dotazione, apportando le modifiche necessarie.

PARITA' IN CLASSIFICA

Nel caso due o più squadre terminino in parità in un girone, la classifica viene determinata applicando i seguenti criteri:

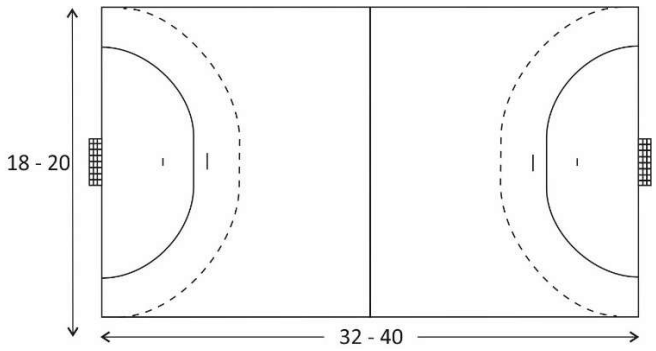
1. Punti negli scontri diretti
2. Differenza reti negli scontri diretti
3. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
4. Differenza reti generale
5. Maggior numero di reti segnate

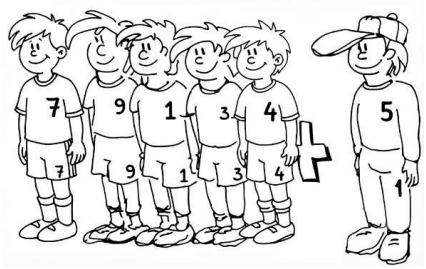
Under 12

Nella stagione 2026-2027 è stata introdotta la categoria **Under 12 promozionale**. Le attività di gioco verranno effettuate secondo le seguenti caratteristiche.

DISPOSIZIONI PARTICOLARI

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





- **Numero dei giocatori:** vengono utilizzati **5 giocatori** di campo **più il portiere**.
- Le **squadre** possono essere maschili, femminili o miste. **La categoria di gioco è unica**.
- Possono essere schierati al massimo **10 giocatori.**
- **Durata degli incontri:** 3 tempi di 15' ciascuno
- **Nel caso vengano disputate più gare in un giorno, i tempi di gioco possono essere ridotti sino a 12 minuti.**
- **Intervallo:** 3' tra un tempo e l'altro
- **Palla** di gioco: numero **0**
- **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.
- **Time out:** possono essere richiesti 1 time-out per tempo

DISPOSIZIONI PARTICOLARI DI GIOCO

- Valgono le regole generali del gioco fondamentale: 3 passi prima di palleggiare, 3 secondi per la palla trattenuta, 3 metri la distanza da rispettare durante le punizioni e le rimesse in gioco.
- 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.
- **È 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 **2'**.

- **INDICAZIONE**

- Nel referto, dopo l'indicazione del nome della squadra, inserire tra parentesi il colore della maglia.

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 ai **13/15 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

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

ASSISTENTE DEL GIOCO

È fatto obbligo a tutte le società che hanno iscritto una squadra al Campionato promozionale Under 12, di indicare almeno un nominativo di atleta (Under 20 ≥ Under 16) per dirigere le gare (**= Assistente del gioco**) di questa categoria.
Le gare saranno dirette da un assistente di ogni squadra.
Nel caso in cui una squadra non mettesse adisposizione l'assistente del gioco, dovrà accettare che la conduzione dell'incontro sia gestita dall'altra società con uno o due Assistenti.

GESTIONE E SANZIONI DELLE NORME TECNICHE

a) **Time out Te/Ta**
Il Responsabile di ogni squadra può richiedere, nel corso della gara, al massimo due time out Tecnico/tattici (Te/Ta) allo scopo di segnalare al Direttore di gara il mancato rispetto di una norma Te/Ta. La durata di tale interruzione del gioco è limitata allo stretto necessario per tale comunicazione.
Non può configurarsi come time out di squadra e i giocatori devono restare nella loro posizione per tutto il tempo dell'interruzione

b) **Sanzioni per il mancato rispetto delle norme tecnico tattiche**
Dopo la segnalazione del Responsabile di una squadra, nel caso venga rilevata una infrazione della norma indicata, il Direttore di gara assegnerà prima un'ammonizione Te/Ta al Responsabile della squadra e successivamente, in caso di reiterazione, una esclusione di 2' ad un atleta indicato dal Responsabile della squadra.
Tali sanzioni **non** vanno accumulate alle normali sanzioni disciplinari e non vanno refertate.

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. Alla squadra vincente verrà assegnato il **Trofeo Nazionale**

PARITA' IN CLASSIFICA

Nel caso due o più squadre terminino in parità in un girone, la classifica viene determinata applicando i seguenti criteri:

1. Punti negli scontri diretti
2. Differenza reti negli scontri diretti
3. Maggior numero di reti segnate negli scontri diretti
4. Differenza reti generale

Maggior numero di reti segnate

Federazione Italiana
Giuoco Handball

TIME OUT 1

TECNICO/TATTICO

Federazione Italiana
Giuoco Handball

TIME OUT 2

TECNICO/TATTICO