



FONDAZIONE TORNEO RAVANO COPPA PAOLO MANTOVANI

We believe we can make a difference in Sport's Education in Italy and the World

# 38° TORNEO RAVANO - 29° COPPA PAOLO MANTOVANI

TORNEO DI HOCKEY SU PRATO 2023

## COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

1. Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° delle scuole primarie della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati nel 2012, 2013 e 2014.

E' ammesso un fuoriquota per squadra nato nel 2011 come indicato nel regolamento generale all'articolo C punto 2.

2. Ogni certificato di iscrizione dovrà comprendere un minimo di **6 e un massimo di 10 nomi per squadra**. Detto modulo di iscrizione ha validità di certificazione da parte della Direzione scolastica dell'effettiva appartenenza degli alunni agli Istituti Scolastici indicati. L'insieme dei nomi corredato dalle date di nascita degli alunni/e va a costituire la "rosa" di ogni squadra. Ogni giocatore potrà essere iscritto in una sola rosa.

3. **Ogni singola squadra dovrà essere mista con un numero minimo di 2 bambine sempre in campo.**

4. Prima di ogni gara dovrà essere compilata e presentata l'apposita "Distinta" (si può trovare all'interno del sito internet [www.torneoravano.com](http://www.torneoravano.com)). Sulla distinta di gara dovranno essere confermati i nomi dei presenti alla partita e degli allenatori/accompagnatori/dirigenti (massimo 2) obbligatoriamente identificati con documento e recapito telefonico. Non saranno ammesse nel recinto di gioco altre persone.

5. Verrà considerata sconfitta con il risultato di 0-3 la squadra che si presenterà con meno di 5 giocatori in distinta o che non mantenga per tutta la durata dell'incontro almeno due bambine in campo. Alle squadre che presenteranno fino 4 giocatori e/o con meno di 2 bambine in campo sarà data la possibilità di partecipare alla gara ma ritenendole fuori classifica.

## CARATTERISTICHE GENERALI DEL GIOCO

1. Dimensione del campo di gioco:

- Lunghezza: da mt. 20 a mt. 44.

- Larghezza: da mt. 10 a mt. 25.

2. Le porte saranno quelle da minihockey (fornite dal CR FIH) quindi non sono previsti giocatori con le prerogative del portiere (ovvero non è possibile toccare la pallina da parte di nessun giocatore se non con il lato piatto del bastone).

3. Area di tiro: di fronte ad ogni porta sarà tracciata una linea lunga quanto la lunghezza della porta, parallela alla linea di fondo e a una distanza da 6 a 9 metri dalla stessa. La superficie delimitata da queste linee, comprese le linee stesse, sarà chiamata area di tiro (in seguito denominata "area").

4. Le palline saranno messe a disposizione dall'organizzazione/CR FIH.

5. Sono ammessi tutti i tipi di bastone di plastica approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.
6. Le partite saranno svolte su 2 tempi da 10 minuti ciascuno con una sosta di 3 minuti fra il primo e il secondo tempo.
7. Prima dell'inizio della gara verrà effettuato un sorteggio; la squadra che vincerà il sorteggio avrà diritto alla scelta del campo o dare inizio alla gara. All'inizio del secondo tempo, dopo l'inversione delle squadre sul terreno di gioco, avrà diritto di dar inizio al gioco la squadra che non l'avrà fatto nel primo tempo.
8. I giocatori in campo saranno cinque (5) . Al cambio campo fra primo e secondo tempo i 5 giocatori in campo dovranno obbligatoriamente essere sostituiti dai 5 che all'inizio del primo tempo erano in panchina. Nel caso in cui fossero presenti in rosa meno di 10 giocatori, comunque tutti i giocatori in panchina alla fine del primo tempo dovranno essere in campo all'inizio del secondo tempo e sempre con almeno due bambine sul terreno di gioco.
9. Il criterio per stilare la classifica nei gironi eliminatori è:
  - Punti ottenuti nel girone; nel caso di arrivo di due o più squadre a pari punti la classifica viene decisa sulla base dei seguenti criteri:
    - Scontro diretto
    - Quoziente reti (Differenza fra gol fatti e gol subiti nel girone)
    - Età media della rosa più bassa
    - In caso di ulteriore parità si procederà ad una sequenza di shoot-out 1 contro 1 ad oltranza. Il giocatore che attacca parte da metà campo, il giocatore che difende dalla linea di porta, tempo massimo 12 secondi.

## **ARBITRAGGIO / COMITATO TECNICO**

1. E' effettuato a carico di arbitri federali o educatori autorizzati dal CR FIH.
2. A bordo campo, durante lo svolgimento delle gare, sarà presente un responsabile del CR FIH in qualità di Delegato Tecnico di Campo.

## **REGOLE DI GIOCO E NORME DI COMPORTAMENTO:**

1. Intemperanze, scorrettezze gravi, insulti e gesti volgari da parte dei giovani hockeyisti e/o degli adulti rappresentanti della scuola (accompagnatori, educatori...) verranno sanzionati con l'espulsione dal campo di gioco.
2. Non esiste la posizione di fuorigioco.
3. Non esistono punizioni con la possibilità del tiro diretto in porta.
4. La sostituzione dei giocatori può avvenire in qualsiasi momento salvo il periodo compreso tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto. Le sostituzioni devono avvenire nei pressi del centro campo.
5. Un giocatore sostituito può rientrare in campo per successive sostituzioni.
6. Non è permesso a una squadra di iniziare una gara o di proseguirla se non è in grado di schierare sul campo almeno tre (3) giocatori contemporaneamente.
7. Per iniziare il gioco, riprenderlo dopo l'intervallo e dopo che un gol è stato segnato, si esegue un passaggio dal centro del terreno di gioco in qualsiasi direzione oppure si può riprendere con un "self pass".

8. Una rete è validamente segnata quando l'intera palla ha oltrepassato completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, dopo essere stata spinta, deviata o toccata, all'interno dell'area di tiro.
9. Vince la gara la squadra che segna il maggior numero di reti.
10. Sono unicamente consentiti l'uso di scarpini da hockey/calciaccio o scarpe da ginnastica.
11. Sono obbligatori i parastichi e i paradenti.
12. Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, orologi, orecchini ecc.).
13. Non sono ammessi reclami e non esistono ricorsi.

#### **CONDOTTA DI GIOCO:**

Un giocatore non può:

- a) giocare la palla con il lato tondo del bastone;
- b) partecipare al gioco senza avere in mano il proprio bastone o cambiarlo tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto o di rigore a meno che il bastone non risponda più alle caratteristiche previste;
- c) usare il bastone in modo tale da costituire pericolo;
- d) toccare, trattenere o interferire con gli altri giocatori, con i loro bastoni o con i loro capi di abbigliamento;
- e) ostacolare o intimidire in alcun modo un giocatore; in particolare deve essere sanzionato severamente il colpire o tentare di colpire volontariamente i piedi o qualsiasi altra parte del corpo di un avversario allo scopo di trarne vantaggio; i giocatori non possono spingere gli avversari a commettere un fallo involontario.
- f) colpire la palla a mani unite di dritto o di rovescio (hit e reverse hit) in qualsiasi parte del terreno di gioco
- g) prendere parte al gioco mentre sia disteso sul terreno di gioco, se ciò può creare pericolo per la propria o l'altrui incolumità;
- h) colpire la palla con alcuna parte del suo bastone quando la palla si trovi al di sopra delle spalle;
- i) far passare il proprio bastone al di sopra della testa dell'avversario in quanto questo gesto è estremamente pericoloso;
- j) non sono permessi il gioco violento o pericoloso, le perdite di tempo volontarie o qualsiasi comportamento che, a parere dell'arbitro, sia ritenuto scorretto, antisportivo o sleale.

#### **TIRO DI PUNIZIONE:**

- a) una punizione viene accordata solo quando un giocatore o una squadra sono stati svantaggiati dall'avversario che ha commesso un'infrazione alle regole;
- b) un tiro di punizione (tiro libero) deve essere eseguito vicino al punto in cui è stato commesso il fallo; solo quando il tiro di punizione deve essere eseguito dalla squadra in attacco a meno di 3 mt. dal limite dell'area di tiro avversaria, la palla deve essere posta nel punto in cui è stata commessa l'infrazione;
- c) la palla deve essere ferma e può essere spinta ma non sollevata oltre l'altezza delle ginocchia;

- d) nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi a meno di mt. 3 dalla palla;
- e) la palla sarà in gioco quando viene toccata da un giocatore verso un compagno oppure quando viene giocata per sé stessi (self pass);
- f) su tiro di punizione in attacco (cioè oltre la propria metà campo) la palla non può essere indirizzata direttamente nell'area di tiro avversaria; questo sarà possibile solo dopo un passaggio oppure dopo che la palla stessa avrà percorso una distanza di almeno 3 metri.

Sanzioni per tutte le infrazioni:

- All'interno dell'area di tiro: un tiro di angolo corto o di rigore sarà concesso in favore della squadra in attacco.
- All'esterno dell'area di tiro: un tiro di punizione o un tiro di angolo corto verrà concesso alla squadra avversaria.

#### **TIRO DI ANGOLO CORTO:**

Un tiro di angolo corto viene accordato:

- a) Per un fallo commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro che non impedisca la probabile segnatura di una rete.
- b) Per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro contro un avversario che non sia in possesso di palla o che non abbia la possibilità di giocare la palla.
- c) Per un fallo di particolare gravità commesso da un difensore nella propria metà del terreno di gioco e all'esterno dell'area di tiro.
- d) Per l'invio intenzionale della palla oltre la propria linea di fondo da parte di un difensore.

*Modalità di esecuzione:*

1. Squadra in attacco:

- a) Un primo giocatore spingerà la palla facendola scorrere sul terreno da un punto situato sulla linea di fondo a metà distanza fra il palo più vicino della porta e la fine della linea di fondo stessa, a sinistra o a destra della porta secondo le proprie preferenze; il giocatore dovrà avere almeno un piede all'esterno del terreno di gioco.
- b) Un secondo compagno dello stesso giocatore dovrà situarsi sul terreno di gioco, ma con i piedi e il bastone all'esterno dell'area di tiro.
- c) Uno dei due giocatori in attacco dovrà essere il giocatore che ha subito o provocato il fallo.

2. Squadra in difesa:

- a) Solamente il giocatore che ha commesso il fallo dovrà trovarsi all'interno della propria porta dietro la linea della stessa.
- b) Gli altri giocatori devono trovarsi all'interno dell'area di tiro avversaria.

3. Nessun tiro in porta potrà essere effettuato, a seguito di un tiro di angolo corto, prima che la palla sia uscita dall'area di tiro.
4. L'azione, in sintesi, diventa un due contro uno, con difensori e attaccanti in recupero dall'altra area.

### **TIRO DI RIGORE/SHOOT-OUT:**

Un tiro di rigore deve essere concesso alla squadra avversaria:

- a) Quando un difensore, all'interno della sua area di tiro, commette un'infrazione volontaria nei confronti di un avversario in possesso della palla o per impedire che ne entri in possesso.
- b) Quando un difensore commette un'infrazione involontaria che impedisce la sicura segnatura di una rete.
- c) Modalità dei "tiri di rigore":

Il rigore sarà uno shoot-out per cui un attaccante partirà in conduzione dalla linea del centrocampo e cercherà di segnare una rete dopo essere entrato nell'area di tiro. Un giocatore avversario potrà muoversi dalla linea di porta nel momento in cui l'attaccante parte con la palla. L'attaccante avrà 12 secondi per concludere lo shoot-out.

- d) Il tempo trascorso per l'effettuazione del tiro di rigore deve essere interamente recuperato.

### **PALLA FUORI DEL TERRENO DI GIOCO:**

- 1) Oltre la linea laterale oppure oltre le sponde laterali:

- a) La palla viene rimessa in gioco nel punto in cui è uscita, oppure a un metro dallo stesso nel caso ci fossero le sponde laterali, da un giocatore della squadra avversaria di quella del giocatore che ha toccato la palla per ultimo prima che uscisse.
- b) La palla viene rimessa in gioco mediante una spinta o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.
- c) Nessun giocatore della squadra avversaria può stare a meno di mt. 3 dalla palla.

- 2) Oltre la linea di fondo:

- a) Quando la palla è inviata involontariamente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta, viene concessa una rimessa dal fondo alla squadra che difende.
- b) Quando la palla è inviata intenzionalmente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta e una rete non è stata assegnata, verrà concesso un tiro di angolo corto alla squadra avversaria.
- c) Se la palla è inviata oltre la linea di fondo dalla squadra in attacco, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo.

d) La rimessa dal fondo viene effettuata dalla squadra in difesa da un punto sulla linea perpendicolare alla linea di fondo e parallela alle linee laterali che passi per il punto in cui la palla è uscita dal terreno di gioco e dentro l'area di tiro. La rimessa in gioco della palla può essere fatta con una spinta o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.