



## TORNEO DI HOCKEY

### 1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 1.1 Il Torneo è riservato agli alunni iscritti alle classi 3°, 4° e 5° primarie delle scuole della Regione Liguria e delle Province di Alessandria e Cuneo e comunque nati **dopo il 1° gennaio 2013**. (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.2 Viene disputato un torneo **a 4 giocatori**
- 1.3 Tutte le squadre ammesse sono squadre miste. (Regolamento Generale sez. A pt. 4)
- 1.4 Sono ammessi **sia gli anticipatori, sia n°1 fuoriquota iscritto** secondo le modalità del Regolamento Generale (Sez. B)
- 1.5 Ogni bambino/bambina può essere iscritto in una sola rosa (Regolamento Generale sez. A pt. 5)
- 1.6 Ogni squadra dovrà comprendere **tra gli 8 e i 10 nomi** ed è obbligatoria la presenza di minimo di 2 femmine.
- 1.7 Come da Regolamento Generale (sez. A pt. 11) alla squadra che non osserverà l'obbligo del **numero minimo previsto di 8 giocatori** sarà data la possibilità di partecipare alla gara ma ritenendole fuori classifica
- 1.8 E' obbligatoria avere sempre in campo almeno **una bambina**. Nel caso che nessuna delle bambine iscritte in elenco sia presente in campo, la partita verrà interrotta e la squadra verrà penalizzata con la sconfitta 0-3.
- 1.9 Come da Regolamento Generale (sez. D pt. 8) **non sono ammessi ritardi superiori ai 15 minuti**. Alle squadre che non si presenteranno nella sede di gara entro tale termine verrà attribuita sconfitta per **0-3**.

### 2. REGOLE SCHIERAMENTI E SOSTITUZIONI

- 2.1 Le partite saranno svolte **su 4 tempi da 5 minuti** con un minuto di intervallo solo **tra il 2° e il 3° tempo**.
- 2.2 Tutti i giocatori in panchina debbono essere stati schierati entro **e non oltre il fischio di inizio del 3° tempo**.
- 2.3 I cambi volanti sono ammessi **laddove un giocatore abbia giocato minimo un tempo di gioco**.
- 2.4 Un giocatore sostituito può rientrare in campo per successive sostituzioni.
- 2.5 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.
- 2.6 Le sostituzioni devono avvenire nei pressi del centro campo.

### 3. REGOLE DI GIOCO E NORME DI COMPORTAMENTO

- 3.1 A bordo campo sarà presente **un responsabile del CR FIH**, in qualità di Delegato Tecnico di Campo
- 3.2 L'arbitraggio è effettuato a carico di arbitri federali o educatori autorizzati dal CR FIH.
- 3.3 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.
- 3.4 All'inizio del terzo 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.
- 3.5 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". (vedi pt 4.35)
- 3.6 Non esiste la posizione di fuorigioco.
- 3.7 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.
- 3.8 Vince la gara la squadra che segna il maggior numero di reti.

#### 3.9 NON È CONSENTITO AI GIOCATORI:

- 3.9.1 giocare la palla con il lato tondo del bastone;
  - 3.9.2 toccare, trattenere o interferire con gli altri giocatori, con i loro bastoni o con i loro capi di abbigliamento;
  - 3.9.3 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.
  - 3.9.4 colpire la palla a mani unite di dritto o di rovescio (hit e reverse hit) in qualsiasi parte del terreno di gioco
  - 3.9.5 prendere parte al gioco mentre sia disteso sul terreno di gioco, se ciò può creare pericolo per la propria o l'altrui incolumità;
  - 3.9.6 colpire la palla con alcuna parte del suo bastone quando la palla si trovi al di sopra delle spalle;
  - 3.9.7 far passare il proprio bastone al di sopra della testa dell'avversario in quanto questo gesto è estremamente pericoloso;
  - 3.9.8 il gioco violento o pericoloso, le perdite di tempo volontarie o qualsiasi comportamento che, a parere dell'arbitro, sia ritenuto scorretto, antisportivo o sleale.
- 3.10 L'arbitro sarà l'unico deputato a valutare qualsiasi azione di gioco e a giudicare tutto ciò che avviene in campo mentre un delegato responsabile della FIH controllerà il regolare svolgimento delle partite, sarà giudice ultimo in caso di controversie sull'applicazione del regolamento e provvederà all'omologazione dell'incontro.
  - 3.11 Il cronometro sarà fermato solo nelle seguenti occasioni:
    - 3.11.1 effettuazione di tiri di corner corto
    - 3.11.2 infortunio
    - 3.11.3 ogni qualvolta l'arbitro lo ritenga opportuno

- 3.12 Gli Educatori dovranno essere un riferimento tecnico educativo per la squadra, la guida che dà consigli ai suoi giocatori e compie le operazioni burocratiche previste; non dovrà in alcun modo interferire con l'operato di arbitri e tavolo giuria
- 3.12.1 Il buon esito della manifestazione dipenderà soprattutto dal comportamento degli istruttori e non sarà tollerato alcun comportamento/atteggiamento di maleducazione nei confronti di organizzatori, arbitri, avversari o pubblico presente.
- 3.12.2 Comportamenti ritenuti non idonei e segnalati dagli arbitri potranno comportare provvedimenti da parte della Federazione Italiana Pallacanestro nei confronti di tesserati riconosciuti.
- 3.12.3 Per ogni altra specificazione al Regolamento qui non citato si può fare riferimento al Regolamento Federazione Italiana Hockey a 5.

#### 4. MODALITA' DI ESCUZIONE

##### 4.1 Corner Corto

- 4.1.1 La squadra in attacco schiererà due giocatori: uno sulla linea di fondo, a sinistra o a destra, in un punto a metà distanza tra il palo più vicino della porta e la fine della linea stessa; l'altro all'esterno dell'area di tiro. Uno dei due giocatori dovrà essere il giocatore che ha subito il fallo. Il giocatore sulla linea di fondo passerà la pallina al compagno di squadra presente all'esterno dell'area di tiro.
- 4.1.2 La squadra in difesa schiererà un solo giocatore a difesa della porta. Il giocatore incaricato dovrà essere quello che ha commesso il fallo.
- 4.1.3 Il tiro in porta è consentito dopo aver fermato la pallina all'esterno dell'area di tiro ed averla successivamente condotta all'interno dell'area.
- 4.1.4 Tutti i giocatori non coinvolti nel corner corto dovranno trovarsi nell'area di tiro opposta a quella di svolgimento e solo a partire dall'avvio dell'azione di corner corto potranno fare rientro nell'area di tiro interessata dall'azione in corso.
- 4.1.5 L'azione, in sintesi, diventa un due contro uno, con difensori e attaccanti in recupero dall'altra area.

##### 4.2 Tiro di punizione:

- 4.2.1 una punizione viene accordata solo quando un giocatore o una squadra sono stati svantaggiati dall'avversario che ha commesso un'infrazione alle regole
- 4.2.2 un tiro di punizione 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;
- 4.2.3 la pallina deve essere ferma e può essere spinta ma non sollevata oltre l'altezza delle ginocchia;
- 4.2.4 nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi a meno di mt. 3 dalla palla;
- 4.2.5 la pallina sarà in gioco quando viene toccata da un giocatore verso un compagno oppure quando viene giocata per sé stessi (self pass);
- 4.2.6 su tiro di punizione in attacco (cioè oltre la propria metà campo) la pallina non può essere indirizzata direttamente nell'area di tiro avversaria; questo sarà possibile solo dopo un passaggio oppure dopo che la pallina stessa avrà percorso una distanza di almeno 3 metri.

##### 4.3 Il Corner Corto viene accordato:

- 4.3.1 Per un fallo commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro che non impedisca la probabile segnatura di una rete.
- 4.3.2 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.
- 4.3.3 Per un fallo di particolare gravità commesso da un difensore nella propria metà del terreno di gioco e all'esterno dell'area di tiro.
- 4.3.4 Per l'invio intenzionale della palla oltre la propria linea di fondo da parte di un difensore.

##### 4.4 Tiro di rigore deve essere concesso alla squadra avversaria:

- 4.4.1 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.
- 4.4.2 Quando un difensore commette un'infrazione involontaria che impedisce la sicura segnatura di una rete.
- 4.4.3 Modalità dei "tiri di rigore":
- 4.4.4 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.
- 4.4.5 Il tempo trascorso per l'effettuazione del tiro di rigore deve essere interamente recuperato.

#### 4.5 Palla fuori dal Terreno di Gioco

##### 4.5.1 Oltre la linea laterale oppure oltre le sponde laterali:

- 4.5.1.1 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.
- 4.5.1.2 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.
- 4.5.1.3 Nessun giocatore della squadra avversaria può stare a meno di mt. 3 dalla palla.

##### 4.5.2 Oltre la linea laterale oppure oltre le sponde laterali:

- 4.5.2.1 Quando la palla è inviata involontariamente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta, viene concessa
- 4.5.2.2 Una rimessa dal fondo alla squadra che difende.
- 4.5.2.3 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.
- 4.5.2.4 Se la palla è inviata oltre la linea di fondo dalla squadra in attacco, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo.
- 4.5.2.5 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.

### 5. PUNTEGGI

#### 5.1 Il criterio per stilare la classifica nei gironi eliminatori è:

- 5.1.1 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:
- 5.1.2 Scontro diretto
- 5.1.3 Quoziente reti (Differenza fra gol fatti e gol subiti nel girone)
- 5.1.4 Età media della rosa più bassa
- 5.1.5 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

### 6. ATTREZZATURE E MATERIALE

- 6.1 Dimensione del campo di gioco:
  - Lunghezza: da mt. 20 a mt. 44.
  - Larghezza: da mt. 10 a mt. 25.
- 6.2 Le porte saranno quelle 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).
- 6.3 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").
- 6.4 I bastoni di plastica e le palline saranno messe a disposizione dall'organizzazione/CR FIH.
- 6.5 Sono unicamente consentiti l'uso di scarpini da hockey/calchetto o scarpe da ginnastica.
- 6.6 **Sono obbligatori i parastinchi e i paradenti.**
- 6.7 Il giocatore non deve indossare alcun oggetto che sia pericoloso per gli altri giocatori (catenelle, braccialetti, orologi, orecchini ecc.).
- 6.8 Non sono ammessi reclami e non esistono ricorsi.