

Regole del gioco Pallamano bambini U7-U11

Forma di gioco		Softhandball			Minihandball				
Categoria		U7 Beginners (U7B)	U9 Beginners (U9B)	U11 Beginners (U11B)	U9 Challengers (U9C)	U11 Challengers (U11C)	U11 Experts (U11E)		
Anni di allenamento		Da 0 a 2 anni (esperienza)			Da 1 a 4 anni (esperienza)		Da 2 a 5 anni (esperienza)		
1.) Sistema di gioco, infrastruttura, organizzazione									
Sistema di gioco	Bambino + portiere	3 : 3	4 : 4		4+1 : 4+1		5+1 : 5+1		
Campo di gioco	Dimensioni	ca. 12x10m		ca. 20x12m			ca. 32x20m		
	Palestra	2 campi in una palestra singola.		Una palestra singola			Una palestra doppia		
Porte		Porta di unihockey (Larghezza 1.6m x Altezza 1.15m)			Porta di pallamano con riduttore (Larghezza 3m x Altezza 1.6m)				
	Alternativa	Tappetone o Cassone			-				
Area di porta		Area di porta di ca. 3-3.5m di profondità, 3m di larghezza			Area di 5m		Area di 6m		
	Entrata nell'area di porta	I bambini in attacco possono saltare nell'area di porta e lanciare la palla mentre sono in volo. L'area di porta può essere occupata solo dal bambino in porta. L'ingresso intenzionale nell'area di porta a scopo difensivo comporta un tiro di rigore per la squadra in attacco. La palla che rotola o giace nell'area di porta non può essere raccolta dai bambini in campo.			I bambini in attacco possono saltare nell'area di porta e lanciare la palla mentre sono in volo. L'area di porta può essere occupata solo dal bambino che difende la porta. Entrare intenzionalmente nell'area di porta per difendere comporta un tiro da 6 m o 7 m, mentre restituire la palla al bambino che difende la porta comporta un tiro libero. La palla che rotola o giace nell'area di porta non può essere raccolta dai bambini in campo (regola IHF 6).				
	Osservazione	Utilizzare una linea già esistente (ad es. campo da basket o da unihockey)			-				
Altre forme di gioco	Softhandball su campo in cemento	Porte: di unihockey, di pallamano (con riduttore) o recinzioni munite di contrassegni Linee: utilizzare le linee già presenti (p.es. linee di basket o di unihockey) o crearle con il gesso							
	Softhandball su prato	Porte: di unihockey, di calcio (con riduttori) o recinzioni munite di contrassegni Linee: contrassegnare con farina, nastri o spray							
	Softhandball su sabbia	Porte: di unihockey, paletti con nastri, porte di beachhandball (con riduttori) Linee: di mini-beachhandball (utilizzare nastri di recinzione)							
2.) Palla, casacche									
Palla		Softhandball da 42cm (non si palleggia)	Softhandball da 46cm (non si palleggia)	Palla 00		Palla 0			
	Osservazione	La palla deve stare correttamente nella mano. L'adeguamento della palla avviene in base alle mani dei giocatori più piccoli.							
La tenuta		Tenuta uniforme con casacche o nastri							
Osservazioni		È vietato usare guanti (da portiere) e maschere. I giocatori non possono indossare gioielli. I capelli lunghi devono essere raccolti.							

Regole del gioco Pallamano bambini U7-U11

Forma di gioco		Softhandball			Minihandball		
Categoria		U7 Beginners (U7B)	U9 Beginners (U9B)	U11 Beginners (U11B)	U9 Challengers (U9C)	U11 Challengers (U11C)	U11 Experts (U11E)
Anni di allenamento		Da 0 a 2 anni (esperienza)			Da 1 a 4 anni (esperienza)		Da 2 a 5 anni (esperienza)
3.)		Regole di gioco					
Bambino in porta	Osservazione	Nessun bambino fisso in porta			Bambino fisso in porta		
		Il bambino in porta partecipa alle azioni di attacco.			Il bambino in porta può entrare e uscire dall'area di porta solo senza palla. Al di fuori dell'area di porta valgono le regole dei giocatori in campo (regola IHF 5). Non è obbligatorio che il bambino in porta indossi una maglia di colore diverso rispetto ai bambini in campo.		
Giocatori per squadra	Raccomandazione	5 - 6 giocatori/trici	6 - 8 giocatori/trici		7 - 10 giocatori/trici	8 - 12 giocatori/trici	
Possesso della palla		Tenere la palla per un massimo di 3 secondi, correre con la palla per un massimo di 3 passi; eccezione: bambino in porta (area di porta) (regola di gioco IHF 7:2 e 7:3).			3 secondi (regola IHF 7:2)		
La regola dei passi		La palla non può essere toccata o giocata con il piede o la parte inferiore della gamba (sotto il ginocchio), a meno che il bambino non sia stato colpito da un lancio effettuato da un giocatore avversario (regola di gioco IHF 7:8).			Regola dei 3 passi (regola IHF 7:3)		
Giocare la palla		Nota per gli arbitri: interpretare con un certo margine di tolleranza se gli errori tecnici non comportano un vantaggio significativo, ad esempio un gol.			La palla non può essere toccata o giocata con il piede o la parte inferiore della gamba (sotto il ginocchio), a meno che il bambino non sia stato colpito da un lancio effettuato da un avversario. (Regola IHF 7:8)		
Doppia ed errore di ricezione		-			Doppia (Regole IHF 7:4 e 7:7)		
Validità dei gol		Un gol è valido quando la palla ha completamente superato la linea di porta (Regola IHF 9).			Un gol è valido quando la palla supera completamente l'intera larghezza della linea di porta (regola IHF 9). Quando la palla tocca il riduttore, il bambino in porta esegue un rinvio (regola IHF 2.12 IHF).		
La rimessa in gioco		Dopo il gol, il bambino in porta rimette immediatamente in gioco la palla.			La rimessa in gioco avviene in due modi: a.) rimessa in gioco da metà campo b.) rimessa in gioco dal punto di lancio (Regola di gioco IHF 10.3)		
La rimessa laterale	Esecuzione	La rimessa laterale viene concessa quando la palla ha completamente superato la linea laterale o, nei campi senza linee laterali, quando la palla ha toccato la parete laterale. La rimessa in gioco viene eseguita dalla squadra che NON ha toccato per ultima la palla. Esecuzione: un piede sulla linea laterale o, nei campi senza linee laterali, un piede sulla parete (regola IHF 11). È consentito tirare direttamente in porta con una rimessa laterale. Il gol è valido. Se la palla tocca il soffitto o attrezzature mobili sopra il campo di gioco, la squadra che non ha giocato o toccato per ultima la palla ottiene la rimessa in gioco (punto sulla linea laterale). (Regola IHF 11).			La rimessa laterale viene concessa quando la palla ha completamente superato la linea laterale o, nei campi senza linee laterali, quando la palla ha toccato la parete laterale. La rimessa in gioco viene eseguita dalla squadra che NON ha toccato per ultima la palla. Esecuzione: un piede sulla linea laterale o, nei campi senza linee laterali, un piede sulla parete (regola IHF 11). Se la palla supera la linea laterale tra la linea dell'area di porta e la linea di tiro di punizione (9m), la rimessa in gioco viene effettuata all'intersezione tra la linea di tiro di punizione e la linea laterale. In assenza di una linea di tiro di punizione, la rimessa in gioco viene effettuata sulla linea laterale a 3 m dalla linea mediana. È consentito tirare direttamente in porta dalla rimessa laterale. Il gol è valido. Se la palla tocca il soffitto o attrezzature mobili sopra il campo di gioco, la squadra che non ha giocato o toccato per ultima la palla ottiene la rimessa laterale (punto sulla linea laterale) (regola IHF 11).		

Regole del gioco Pallamano bambini U7-U11

Forma di gioco		Softhandball			Minihandball		
Categoria		U7 Beginners (U7B)	U9 Beginners (U9B)	U11 Beginners (U11B)	U9 Challengers (U9C)	U11 Challengers (U11C)	U11 Experts (U11E)
Anni di allenamento		Da 0 a 2 anni (esperienza)			Da 1 a 4 anni (esperienza)		Da 2 a 5 anni (esperienza)
Rimessa dal fondo		Rimessa dal fondo da parte del bambino in porta. Se la palla supera la linea di fondo, si applica generalmente la regola della rimessa dal fondo.			Rimessa dal fondo (Regola di gioco IHF 12). Se la linea dell'area di porta incrocia la linea laterale e la palla viene deviata oltre la linea laterale nell'area di porta dal bambino in porta o da un bambino in attacco, il bambino in porta effettua un rinvio.		Rimessa dal fondo (regola IHF 12)
Tiro di punizione		Distanza circa 2-3 m secondo le indicazioni dell'arbitro			Distanza 3m (regola IHF 13)		Distanza 3m (regola IHF 13)
Tiro di 7m		Rigore (dietro l'area di porta)			Tiro dai 6 m (analogamente alla regola IHF 14)		Tiro dai 7 m (regola IHF 14)
Falli		Le azioni irregolari non sono consentite. Ad esempio, non è consentito strappare o colpire la palla che l'avversario tiene tra le mani.			Sono consentite azioni irregolari sotto forma di controllo frontale dell'avversario per impedirgli di tirare o passare la palla. Non è tuttavia consentito circondare, spingere o trattenere l'avversario dal lato o da dietro, strappare o colpire la palla che l'avversario tiene tra le mani.		
Sanzioni	Ammonimento	Nessun ammonimento (cartellino), solo un avvertimento verbale					
	Espulsione (2' di penalità)	In caso di irregolarità derivanti da un'azione diretta principalmente contro il corpo dell'avversario.					Espulsione (regole IHF da 16:3 fino a 16:5)
	Applicazione dei 2 minuti di penalità	Sanzione personale di 2 minuti; la squadra può essere completata da un altro bambino.					Per 2 minuti, la squadra gioca con un bambino in meno (regola IHF 16:5).
	Squalifica	-					Squalifica (regola IHF 16:6)
	Applicazione della squalifica	-					Ai sensi delle regole IHF 8:5 e 8:6: squalifica dalla partita in corso; comportamento antisportivo ai sensi della regola IHF 8:7: squalifica dalla partita in corso e dal resto del torneo.

Regole del gioco Pallamano bambini U7-U11

Forma di gioco		Softhandball			Minihandball							
Categoria		U7 Beginners (U7B)	U9 Beginners (U9B)	U11 Beginners (U11B)	U9 Challengers (U9C)	U11 Challengers (U11C)	U11 Experts (U11E)					
Anni di allenamento		Da 0 a 2 anni (esperienza)			Da 1 a 4 anni (esperienza)		Da 2 a 5 anni (esperienza)					
	Squalifica di un ufficiale						La squadra dell'ufficiale squalificato sarà esclusa dal torneo in corso. La squalifica implica automaticamente un rapporto scritto alla FSP).					
4.)		Direttive di gioco (formali e tattiche)										
Prodotti adesivi		Proibizione generale										
Durata della partita	Gruppo di 6 squadre	13' o 18' per partita	18' per partita									
Valore di riferimento	Gruppo di 5 squadre	13' o 18' per partita	23' per partita									
	Gruppo di 4 squadre	18' per partita	30' per partita o 15' per partita in caso di doppio turno									
Tempo massimo di presenza per le squadre		3-5x la durata totale delle partite										
Scelta della palla		Scelta di responsabilità dell'organizzatore del torneo										
Inizio partita		La prima squadra nominata inizia la partita e sceglie la maglia.										
Shake-hand (spirito di fairplay)	Prima della partita	-										
	Dopo la partita	In mezzo al campo: saluto della squadra e dell'arbitro con shake-hand.										
Time-Out di squadra		-										
Togliere un	Direttiva	A partire da 5 gol di differenza, la squadra vincente toglie un giocatore dal campo.										
Direttive tattiche	Tiri in porta	I tiri in porta effettuati prima di aver superato la metà campo non contano.			-							
	Forma di difesa	Difesa offensiva										
		Gioco libero	Difesa offensiva, orientata sul pallone, su tutto il campo.	Difesa offensiva, orientata sull'avversario, su tutto il campo.	Difesa offensiva, orientata sull'avversario, a partire dal centrocampo.							