

IC Matteotti-Pellico – Plesso MATTEOTTI

Torneo di HITBALL “MISTO 3+3” a.s. 2022/23

FORMULA DEL TORNEO

CLASSI PRIME E SECONDE:

GIRONI DI QUALIFICAZIONE: Le 8 classi vengono suddivise in 2 gironi di qualificazione ognuno composto da 4 squadre ciascuno. Per le classi seconde la suddivisione dei gironi tiene conto dei risultati del torneo a.s. 2021/22 (ranking)

Classi PRIME Girone A: 1A-1D-1F-1G

Classi PRIME Girone B: 1B-1C-1E-1H

Classi SECONDE Girone A: 2A-2E-2G-2H

Classi SECONDE Girone B: 2B-2C-2D-2F

Ogni girone disputa 6 partite (3 per ogni classe). Al termine dei due gironi verranno stilate le classifiche e le prime 2 di ogni girone accederanno alla fase successiva di semifinale, mentre le squadre classificatesi terze e quarte verranno eliminate.

SEMIFINALI: la squadra prima classificata del “girone A” incontrerà la squadra seconda classificata del “girone B”; : la squadra prima classificata del “girone B” incontrerà la squadra seconda classificata del “girone A”;

FINALE 3°/4° POSTO: le due squadre sconfitte in semifinale disputeranno la finale per il terzo e quarto posto.

FINALISSIMA 1°/2° POSTO: le due squadre vincenti le semifinali disputeranno la finalissima per il primo e secondo posto.

CLASSI TERZE:

GIRONI DI QUALIFICAZIONE: Le 9 classi vengono suddivise in 3 gironi di qualificazione ognuno composto da 3 squadre ciascuno. Per le classi terze la suddivisione dei gironi tiene conto dei risultati del torneo a.s. 2021/22 (ranking)

Girone A: 3A-3E-3I

Girone B: 3C-3G-3H

Girone C: 3B-3D-3F

Ogni girone disputerà 3 partite (2 per ogni classe). Al termine dei tre gironi verrà stilata un'unica classifica che decreterà una graduatoria dal 1° al 9° posto secondo un apposito regolamento (vedere regolamento torneo).

La classe nona classificata viene eliminata, mentre le altre 8 accedono ai quarti di finale.

QUARTI DI FINALE: La prima classificata incontrerà l'ottava; la seconda classificata incontrerà la settima, la terza classificata incontrerà la sesta e la quarta classificata incontrerà la quinta.

SEMIFINALI: le 4 squadre vincenti dei quarti di finale si incontreranno in due semifinali secondo la seguente formula: vincente 1°/8° contro vincente 3°/6°; vincente 2°/7° contro vincente 5°/6°.

FINALE 3°/4° POSTO: Le due squadre sconfitte in semifinale disputeranno la finale per il terzo e quarto posto.

FINALISSIMA 1°/2° POSTO: le due squadre vincenti le semifinali disputeranno la finalissima per il primo e secondo posto.

REGOLAMENTO DEL TORNEO

1. Ogni giocatore deve, obbligatoriamente, indossare entrambi i bracciali e indossare idoneo abbigliamento sportivo.
2. Ogni squadra deve eleggere una capitana.
3. Alla capitana, prima della partita, vengono consegnati 12 coppie di bracciali che la capitana si impegna a restituire al termine della partita debitamente accoppiati (parte sudata all'esterno). Al termine della partita i componenti delle due squadre dovranno coadiuvare gli insegnanti a rimettere in ordine la palestra: due materassoni per squadra, porte e bracciali. La mancata restituzione dei bracciali comporterà una decurtazione di 5 punti della partita appena disputata (se ad esempio ho vinto 10-6 sul campo ma NON ho restituito i bracciali (li ho lasciati sparsi per la palestra e/o negli spogliatoi) e aiutato gli insegnanti a mettere in ordine i materassoni il risultato diventerà 5-6)
4. Ogni classe deciderà in autonomia la formazione che scenderà in campo e le riserve. La classe avrà facoltà di nominare un/una coach che si occuperà della formazione e delle sostituzioni. Gli insegnanti dovranno limitarsi a fornire indicazioni tecnico-tattiche in occasione delle lezioni curricolari e non durante le partite di torneo, ad eccezione di quando si incontreranno 2 classi e i rispettivi insegnanti saranno entrambi presenti (par condicio). In questo unico caso gli insegnanti, al termine del 1° tempo, potranno intervenire con dei suggerimenti. Gli insegnanti di ed. fisica tengono a specificare che il fatto che le classi vengano messe in condizione di decidere autonomamente le formazioni e gli avvicendamenti in campo, costituisce un'azione di forte valenza pedagogica atta ad insegnare a relazionarsi tra loro, ad autovalutarsi e a comprendere la differenza tra quando si gioca per apprendere (lezione curricolare = pari opportunità per tutti) e quando si gioca per vincere (torneo = si schiera la formazione che dà maggiori garanzie di successo **ALLA CLASSE**).
5. Prima dell'inizio della partita le due capitane procedono al sorteggio per determinare a chi andrà la palla per la rimessa in gioco. Nel secondo tempo le squadre si invertiranno di campo e chiaramente si alterneranno anche nella rimessa in gioco. In occasione del terzo tempo la squadra in vantaggio

dopo due tempi avrà diritto di iniziare il gioco. In caso di punteggio di parità le 2 capitane faranno pari e dispari.

6. Ogni classe schiera in campo una squadra composta da 6 elementi di cui, **obbligatoriamente**, 3 devono essere femmine e 3 maschi.
7. Il numero di sostituzioni è illimitato e può essere fatto in qualsiasi momento della partita senza che il gioco debba essere fermato. Chi esce deve avvicinarsi il più possibile alla zona cambio (dove stanno le riserve) e toccare la mano del compagno subentrante (dare un cinque!). Le sostituzioni devono comunque sempre rispettare la regola di 3 femmine e 3 maschi in campo.
8. I giocatori in panchina, così come il pubblico presente, **non devono assolutamente** colpire e indirizzare la palla qualora questa finisca loro addosso. Possono solo proteggersi il volto. In sintesi **non devono influenzare il gioco** ma hanno l'obbligo di comportarsi passivamente nei confronti del pallone come se loro stessi fossero una parete del campo. Se lo faranno intenzionalmente l'azione scorretta verrà equiparata ad una bruciata.
9. Non è possibile presentarsi ad una partita del torneo in meno di 4 persone di cui almeno una di sesso diverso (3F+1M; 3M+1F; 2F+2M) pena la sconfitta a tavolino per 15-0.
10. Tutte le partite del torneo si disputeranno nella palestra 1 con cambio di campo dopo ogni tempo regolamentare e supplementare.
11. Le partite dei gironi di qualificazione e dei quarti di finale si disputeranno in due tempi di 12 minuti ciascuno con un intervallo di 3 minuti. Nelle sole partite dei gironi di qualificazione è possibile anche il pareggio.
12. Le partite dei quarti di finale, delle semifinali e delle finali non prevedono il pareggio. Le sole partite di semifinale, finale 3°/4° posto e 1°/2° posto si disputeranno in 3 tempi di 10 minuti ciascuno con 3' di intervallo. In caso di parità, seguiranno due tempi supplementari della durata di 3 minuti ciascuno senza intervallo. In caso di ulteriore parità si andrà ai rigori secondo quanto descritto ai seguenti art. 13-14.
13. RIGORI DISPOSIZIONI GENERALI: Le due capitane fanno pari o dispari per decidere quale sarà la porta teatro dei rigori. Tutto il pubblico e le riserve dovranno spostarsi dietro all'area di difesa opposta alla porta prescelta come teatro dei rigori ad eccezione dell'alzatore, del tiratore e dei portieri.
14. RIGORI ESECUZIONE: La squadra "A" schiera 3 portieri di cui almeno uno di sesso diverso (2F+1M o 2M+1F). La squadra "B" sceglie un tiratore e un alzatore. Al fischio dell'arbitro l'alzatore alza la palla nella propria metà campo nell'area di attacco e il tiratore cercherà di fare hit. Subito dopo anche la squadra "B" schiererà tre portieri e la squadra "A" cercherà di fare hit con un alzatore e un tiratore. Se solo una delle due squadre segna questa **ha vinto**; se entrambe segnano o entrambe non segnano si prosegue ma i portieri diventano solo due di cui, obbligatoriamente, una femmina e un maschio. In caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza ma il portiere diventa uno solo (femmina

- o maschio a discrezione della squadra). Ad ogni esecuzione di rigore le squadre hanno facoltà di cambiare i portieri e gli alzatori. I tiratori NON possono essere gli stessi; ad ogni tiro devono cambiare. Se in conseguenza del tiro del rigorista si verifica un auto-hit il rigore si intende realizzato. Se il rigorista, nell'azione di tiro, calpesta la linea della zona franca il rigore, anche se realizzato, è annullato. Il rigore può essere realizzato anche di sponda, soffitto, ecc.; Se il portiere para il rigore respingendolo ma poi la palla carambolando sulle pareti entra in porta, il rigore si intende realizzato.
15. Durante le qualificazioni la vittoria viene premiata con 3 punti in classifica, il pareggio con 1 punto e la sconfitta con 0 punti.
 16. Durante le qualificazioni in caso di parità di punti in classifica si valuterà la "differenza hit" (hit segnati meno hit subiti); in caso di ulteriore parità si considererà il maggior numero di "hit segnati"; in caso di ulteriore parità prevarrà la squadra che ha segnato il maggior numero di hit da 3 punti; in caso di ulteriore parità si considereranno gli scontri diretti e qualora questo sia finito in parità verranno presi in considerazione gli "hit segnati dalle ragazze"; in caso di ulteriore parità si procederà col sorteggio col lancio della monetina (testa o croce).

IL GIOCO – LE BRUCIATE

1. Ogni hit segnato dalla zona di difesa vale tre; ogni hit segnato dalla zona di attacco vale due; ogni auto-hit vale uno;
2. AUTOHIT: La deviazione involontaria del giocatore difendente NON è da considerarsi autohit. La paternità dell'hit è SEMPRE da assegnare a chi ha scoccato il tiro.
3. Si ricordano le 5 bruciate: 1)- bruciata linea (zona franca); 2)- bruciata trattenuta; 3) - bruciata doppio tocco (non è consentito colpire la palla due volte consecutivamente neanche involontariamente **tranne che a muro**); 4) - bruciata 4 in difesa; 5) - bruciata piede (i piedi possono essere usati per parare, per intercettare la palla ma solo in fase difensiva).
4. La bruciata viene segnalata dall'arbitro sventolando una pettorina arancione fluo. Contemporaneamente, l'arbitro dirà a voce alta "bruciata + il motivo" (bruciata-linea; bruciata-piede, ecc).

AMMONIZIONI - ESPULSIONI

1. L'arbitro è tenuto ad ammonire un giocatore nei seguenti casi: a) gioco pericoloso; b) gioco scorretto o antisportivo; c) comportamento scorretto o antisportivo
2. L'arbitro è tenuto ad espellere un giocatore nei seguenti casi: a) doppia ammonizione; b) gioco o comportamento PARTICOLARMENTE pericoloso, scorretto o antisportivo

CLASSIFICA DEI MIGLIORI REALIZZATORI

1. Alla fine del torneo verranno premiati la miglior realizzatrice donna e il miglior realizzatore uomo. In caso di identico numero di punti realizzati si terrà conto del maggior numero di hit da 3 punti realizzati; in caso di ulteriore parità si classificherà al primo posto l'atleta più giovane.

PREMIAZIONI

1. Verranno premiate le prime 4 classi classificate del primo anno, del secondo e del terzo. **TUTTA LA CLASSE** riceverà la medaglia del torneo.
2. Verranno premiati i migliori realizzatori del torneo femminile e maschile per ogni classe di partecipazione (premio "TOP SCORER").
3. E' stato istituito un "PREMIO FAIR PLAY" che andrà a 3 allieve/i che si sono particolarmente distinti per la loro correttezza in campo sia in qualità di giocatori che di coach.

SI RICORDA CHE.....

1. Il gioco non si ferma MAI, la palla è SEMPRE in movimento.
2. Non esiste il fuori.
4. E' hit (gol per capirci) quando la palla oltrepassa del tutto la linea di fondo perpendicolare alla traversa.
3. Dopo il fischio dell'arbitro si riprende sempre con PALLA A TERRA e un altro fischio dell'arbitro. Se si riprende prima del fischio dell'arbitro o senza la palla a terra si perde la palla e la rimessa viene assegnata agli avversari.
4. E' consentito il parziale accompagnamento della palla solo quando questa si trova in fase di rotolamento o di rimbalzo al di sotto delle ginocchia dei giocatori.
5. Nel caso l'invasione non comporti un effettivo vantaggio alla squadra che ha commesso l'infrazione l'arbitro è tenuto a non interrompere l'azione.
6. Il tiro volontario e violento con i piedi è punito con l'ammonizione.
7. Il pubblico non può intervenire attivamente.
8. Occhio all'auto-hit.
9. Occhio all'invasione; calpestare la linea di metà campo significa fare invasione. Non esiste invasione aerea (fatta con gli arti superiori ma stando con i piedi nella propria metà campo).
10. A muro è consentito il doppio tocco, sia che il muro venga eseguito frontalmente o dorsalmente. Il muro può realizzare hit (anche se sta in zona franca). L'importante è che il tocco sia assolutamente involontario. Questo hit vale 2 punti.

I FISCHI DELL'ARBITRO

1. L'arbitro fischia solo in queste occasioni: 1): Inizio e fine incontro; 2): realizzazione hit; 3): ripresa del gioco dopo realizzazione di un hit; 4): Invasione; 5): Gioco scorretto o pericoloso; 6): Infortuni; 7): infrazione di 5”;
2. L'arbitro è comunque tenuto a fermare il gioco quando giudichi pericolosa una situazione di gioco o quando lo reputi necessario.
3. L'arbitro potrà essere coadiuvato da uno o due altri insegnanti che avranno il ruolo di presidiare la linea di porta. L'arbitro, se è da sola/o, ha la facoltà di nominare due allievi non facenti parte delle formazioni in campo a svolgere il ruolo di presidiare la linea di porta.
4. Il tempo massimo di permanenza della palla nella propria metà campo è di 5 secondi, contati a partire da quando la palla supera la linea centrale fino all'esecuzione del colpo che manda la palla nel campo avversario; nel corso dei 5 secondi la palla può essere colpita da un numero indefinito di giocatori.