

Pallavolo Under 12

Torneo Polisportivo

SPORT COMPLEMENTARI UNDER 12

SABATO 24 E DOMENICA 25 FEBBRAIO 2024 le squadre iscritte ai Tornei Polisportivi Under 12 di Calcio e Pallavolo disputeranno dei quadrangolari (o triangolari) in cui verranno proposti, in forma semplificata, degli incontri a squadre di **DODGEBALL** e **MINIBASKET**.

SABATO 24 FEBBRAIO Palestra di Malegno		SABATO 24 FEBBRAIO Palestra di Capo di Ponte		DOMENICA 25 FEBBRAIO Palestra di Malegno	
DALLE 16:30 ALLE 18:00		DALLE 15:30 ALLE 17:00		DALLE 14:30 ALLE 16:00	
G.S. Borno	A	Rose Camune	A	C.G. Rogno	A
Niardo Volley	B	Polisportiva Edolese Mosconi	B	Pink Ladies	B
Unica Volley	C	Le Leonesse	C	Polisportiva Gianico Volley	C
				Volley Bienno	D

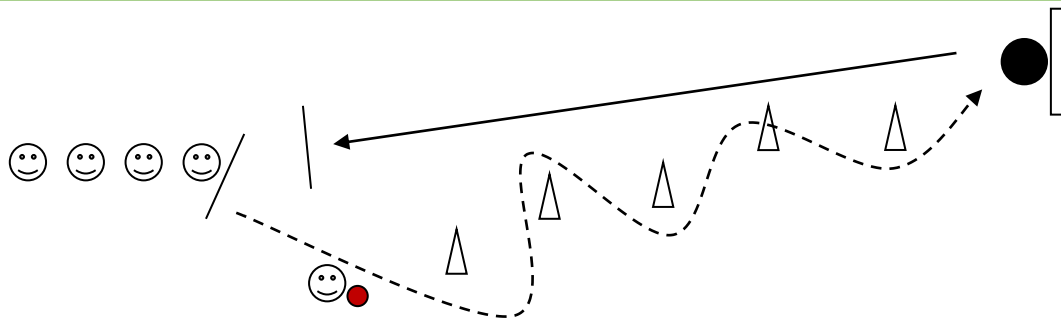
Le squadre devono presentarsi sul campo 20 minuti prima dell'inizio degli incontri.

La partecipazione agli incontri ed i risultati delle gare assegneranno alle squadre un punteggio valido per la classifica del torneo polisportivo come previsto negli articoli 13, 14 e 19 del regolamento dei tornei.

SLALOM IN PALLEGGIO E TIRO A CANESTRO

1. La staffetta a slalom in palleggio e tiro ha quale obiettivo la realizzazione del maggior numero di canestri nel tempo prestabilito di 4 minuti.

2. Ogni squadra deve disporre i propri atleti in fila dietro la linea di partenza nella parte opposta del campo di gioco in cui si trova il proprio canestro.



- Al segnale, contemporaneamente, il primo giocatore di ogni squadra parte in palleggio eseguendo lo slalom tra i birilli (clavette) e va a concludere a canestro (un solo tentativo che può essere un tiro da fermo o una entrata).
- Dopo la conclusione a canestro, il giocatore/trice recupera la palla e velocemente ritorna in palleggio (senza effettuare lo slalom) al punto di partenza, si arresta al limite prestabilito, e passa la palla al compagno in attesa dietro le linee di partenza, che parte nuovamente in palleggio e così di seguito.
- Se durante la gara il giocatore/trice abbatte un birillo (o lo «salta») non può continuare il gioco e per poterlo fare, deve rimettere in piedi il birillo (o ritornare e ripetere la parte di slalom «saltata»).
- La gara si effettua con un pallone per squadra.
- Il punteggio della gara equivale al numero di canestri realizzati.
- Le squadre verranno classificate nel quadrangolare (o triangolare) in funzione della somma dei punteggi dei tre incontri (due incontri nel caso di raggruppamento a tre squadre).

PASSAGGI MINIBASKET

1. I giocatori di dispongono a zig-zag nei propri cerchi a distanza di 3 metri e devono passarsi, con un massimo 2 secondi di trattenuta, il pallone in modo che la stessa compia un percorso a zig-zag che coinvolga tutti i giocatori.

2. L'ultimo giocatore della fila rimanda il pallone al compagno da cui l'ha ricevuta invertendo così la direzione del lancio.

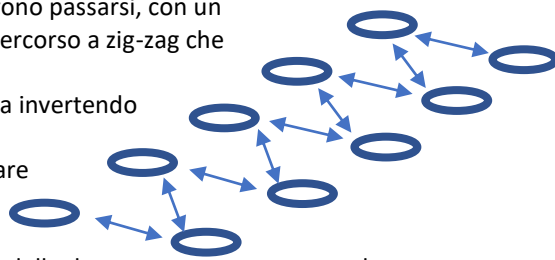
3. Se il pallone cade per terra il giocatore lo recupera e si ricomincia senza fermare il tempo.

4. La gara si disputa in due manche da un minuto.

5. Il punteggio della gara equivale al numero di passaggi effettuati nella migliore delle due

manche.

6. Le squadre verranno classificate nel quadrangolare (o triangolare) in funzione della somma dei punteggi dei tre incontri (due incontri nel caso di raggruppamento a tre squadre).



SPORT COMPLEMENTARI UNDER 12**DODGEBALL**

1. Il campo ha le dimensioni di 8 x 12 metri circa, suddiviso come mostrato nell'immagine, e si utilizzano 3 palloni posizionati nella zona neutra di colore verde.
2. Ogni squadra è composta da 6 atleti in campo. Le sostituzioni sono possibili esclusivamente tra un tempo e l'altro o in caso di infortunio del giocatore.
3. L'incontro si disputa in quattro tempi da 2 minuti, con cambio del campo dopo i primi due tempi. Allo scadere del tempo viene assegnato alla squadra un punteggio pari al numero di giocatori rimasti attivi in campo.
4. Lo scopo del gioco è di eliminare tutti gli avversari colpendoli direttamente con la palla che deve essere lanciata esclusivamente con le mani, restando all'interno del proprio campo e senza invadere la zona neutra. Sono considerati nulli i tiri effettuati con altre parti del corpo (per es. testa o piedi).
5. Il gioco inizia con tutti i giocatori posizionati dietro la linea di fondo del proprio campo ed al fischio dell'arbitro i giocatori corrono verso il centro del campo nel tentativo di recuperare il pallone alla loro sinistra, assegnato alla propria squadra, e il pallone al centro (disponibile per entrambe le squadre).
6. Un giocatore è considerato eliminato quando:
 - ✓ *Un pallone che lo ha colpito direttamente tocca il terreno o una qualunque struttura adiacente (reti, sostegni, etc.);*
 - ✓ *L'avversario blocca al volo il suo lancio;*
 - ✓ *Durante la fase di gioco calpesta o oltrepassa la linea di metà campo;*
 - ✓ *Effettua un lancio toccando anche solo con un piede la zona neutra;*
 - ✓ *In fase difensiva, per schivare un pallone tirato da un avversario, esce dal campo di gioco.*
7. Un giocatore eliminato rientra in campo quando un proprio compagno prende al volo il lancio dell'avversario.
8. Nel caso in cui un pallone colpisse un giocatore e prima di cadere a terra venisse bloccato da un altro compagno di squadra, il pallone verrebbe considerato come una "presa al volo".
9. La palla viene considerata nulla dal momento che tocca terra o tocca un altro pallone.
10. È regolare utilizzare uno o più palloni per difendersi, cioè per deviare il tiro dell'attaccante.
11. Un giocatore non può avere il possesso di uno o più palloni per più di 5 secondi, allo scadere dei quali dovrà passare la palla nel campo avversario, non c'è limite nel caso in cui il pallone sia appoggiato a terra.
12. Un giocatore non può appoggiare il pallone nel campo avversario, né può prendere un pallone dalla metà campo avversaria.
13. Una squadra non può mantenere per più di 10 secondi la maggioranza dei palloni nella propria metà campo senza attaccare, allo scadere del tempo dovrà passare tutti i palloni nel campo avversario.
14. Per determinare il risultato dell'incontro viene considerata la somma dei punti conquistati in ogni tempo dalle squadre; verranno poi assegnati i seguenti punti: 3 punti alla vincente; 2 punti ad entrambe le squadre in caso di pareggio, 1 punto alla squadra perdente se ha realizzato almeno la metà dei punti, arrotondato per difetto, della squadra vincente o 0 punti negli altri casi.

